PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS

ΤΕΥΧΟΣ 75 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

SOCCER GAMES

Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ



CONQUEST OF THE NEW WORLD



CYBERIA 2 - RESURRECTION



TORIN'S PASSAGE



AH - 64D LONGBOW



RESIDENT EVIL
SONY PSX
QUAKE
QUAKE ©1996 id Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of id Software Inc.
GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Limited.
ΤΑ ΕΠΙΣΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ
OLYMPIC GAMES
Atlanta 1996
Official licensed product of the Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
US GOLD
AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION
OLYMPIC SOCCER
Atlanta 1996
Official licensed product of the Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
US GOLD
PC CD-ROM
SONY PSX

EDITORIAL

Αστεία - αστεία, επτά ολόκληρα χρόνια έχουν περάσει από τότε που το PC Master έκανε την παρθενική του εμφάνιση στα περίπτερα. Επτά χρόνια! Αλήθεια, θυμάστε εκείνο το ισχνό περιοδικάκι με τις ασπρόμαυρες σελίδες και τη συνοδευτική δισκέτα των 360KB; Θα προσπαθήσω να φρεσκάρω λίγο τη μνήμη σας... Κύριο "review" του τεύχους ήταν ο επεξεργαστής κειμένου VolksWriter (που κάποιοι -ονόματα δεν λέμε, υπολήψεις δεν θίγουμε, αλλά Γιάννη με λένε- συνεχίζουν να τον χρησιμοποιούν μέχρι και σήμερα), ενώ ο Ανδρέας Τσουρινάκης παρουσίαζε εκτενώς το νέο επίτευγμα της Sierra, το Police Quest II. Μέχρι και τεστ περιφερειακού είχε το τευχάκι εκείνο, το οποίο δεν ήταν άλλο από την AdLib, την κάρτα που δίδαξε τον ήχο στους PCs.

Σε αυτά τα επτά χρόνια πολλά έχουν αλλάξει τόσο στην εμφάνιση όσο και στο ύφος του PC Master. Οι σελίδες του πλήθυναν, έγιναν έγχρωμες, ενώ η δισκέτα των 360KB αντικαταστάθηκε με αντίστοιχη των 720KB στην αρχή, 1.44MB στη συνέχεια και τελικά με CD-ROM.

Στα επτάχρονα γενέθλιά του, το PC Master θα εκσυγχρονιστεί και πάλι. Εμείς έχουμε αρκετές ιδέες στο μυαλό μας, αλλά θέλουμε να μάθουμε τι θέλετε κι εσείς, γι' αυτό άλλωστε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας υπάρχει και ένα ερωτηματολόγιο με το οποίο ζητάμε τη γνώμη σας σε ορισμένα θέματα. Αν θέλετε ένα καλύτερο PC Master, δεν έχετε παρά να μας το στείλετε. Ηδη, πάντως, ορισμένες από τις αισθητικές αλλαγές έχουν ήδη πραγματοποιηθεί στο παρόν τεύχος. Δεν πρόκειται βέβαια για αλλαγές ουσίας, ωστόσο θα θέλαμε τη γνώμη σας και γι' αυτές.

Μέχρι το "τεύχος γενεθλίων" του Σεπτέμβρη, μία ευχή μόνο μας έρχεται στο μυαλό: Καλό Καλοκαίρι!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

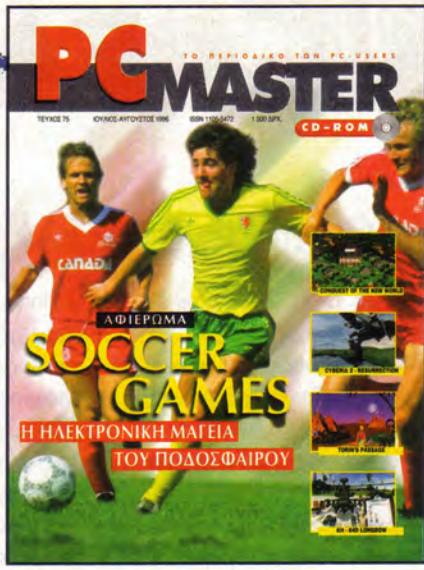
ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1996

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ







GAMES

SPECIAL REVIEW



GAME REVIEWS



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.,
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος,
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Ιορδάνης Ασλανίδης,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη,
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Ευάγγελος Κράτσας, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Καρπούζης, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης,
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη,
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος,
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης,
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη,
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη,
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Κώστας Βασιλείου, Χριστίνα Δίγκα,
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου,
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη,
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη,
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας,
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.,
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.,
ΔΙΕΤΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.,
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.,
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Η Compaq στην Ελλάδα

Αθήνα, 18η Ιουνίου 1996. Συνεχίζοντας την επέκτασή της σε διεθνείς αγορές, η Compaq Computer Corporation EMEA (Europe, Middle East, Africa) ανήγγειλε σήμερα σε Συνέντευξη Τύπου στο Περιστύλιο του Ζαππείου Μεγάρου την ίδρυση της εταιρίας COMPAQ COMPUTER A.E. στην Ελλάδα, με έδρα το Μαρούσι." Ετσι ξεκινάει το δελτίο Τύπου της Compaq που διανεμήθηκε στο Ζάππειο κατά την επίσημη παρουσίαση της πρώτης



θυγατρικής εταιρίας της Compaq στην Ελλάδα. Παρόντες ήταν οι κύριοι Andreas Barth (senior vice president & general manager), Zelimir Ilic (vice president & managing director) και Steve Harris (διευθυντής marketing), καθώς και ο κ. Θέμης Ρεκλείτης, γενικός διευθυντής της νεοσύστατης COMPAQ COMPUTER A.E., οι οποίοι μίλησαν για την ιστορία ανάπτυξης της εταιρίας, τα καινούρια της προϊόντα και τους στρατηγικούς της στόχους στην ελληνική αγορά.

Η Compaq Computer Corporation ιδρύθηκε το 1982 από τους R. Canion, B. Murto και J. Harris και το Νοέμβριο της ίδιας χρονιάς παρουσιάστηκε ο πρώτος φορητός υπολογιστής της εταιρίας με τον επεξεργαστή 8088. Το 1984 η εταιρία εισήλθε για πρώτη φορά στην Ευρώπη, με έδρα το Μόναχο, όπου και απέσπασε τρία διεθνή βραβεία για το μοντέλο Compaq Plus. Ακολουθώντας συνεχώς ανοδική πορεία, το 1995 κατέκτησε την πρώτη θέση στην ευρωπαϊκή αγορά υπολογιστών, με ποσοστό 13%, ενώ από το 1993 η Compaq κρατάει την πρώτη θέση παγκοσμίως σε διάθεση PC servers και super servers.

Στην παρουσίαση ανακοινώθηκαν και δύο νέες οικογένειες φορητών, οι Armada 1100 και 4100, που βασίζονται σε επεξεργαστές Pentium και έχουν προεγκαταστημένα τα Windows 95. Στη σειρά 1100 υπάρχουν τρία μοντέλα, μέχρι τα 100 MHz (αναβαθμίσιμοι ως τα 133 MHz), με 8 MB RAM (επεκτάσιμη στα 24 MB), 810 MB Hard Disk και έγχρωμες οθόνες 10,4", ενώ δέχονται εξωτερικό CD-ROM drive. Η σειρά 4100 περιλαμβάνει πέντε μοντέλα, από τα 75 μέχρι τα 133 MHz, με 8 έως 16 MB RAM, επεκτάσιμη στα 40 έως 48 MB, 630 MB έως 1 GB Hard Disk και έγχρωμες οθόνες 10,4" έως 11,8", ενώ δέχονται εσωτερικά CD-ROM drives και στερεοφωνικά ηχεία.

Το happening της εκδήλωσης ήταν ένα ξεχωριστό show που ακολούθησε για την προβολή των τελευταίων προϊόντων της εταιρίας. Τέσσερις ομάδες χορευτών λικνίζονταν εναλλάξ, με τη συνοδεία κατάλληλης μουσικής, επιδεικνύοντας με πρωτότυπο τρόπο τα τέσσερα stands της Compaq που βρίσκονταν τοποθετημένα στο χώρο του Περιστυλίου.

Η Microsoft δεν εγκαταλείπει το Pen Computing

Η Microsoft μάλλον δεν πτοήθηκε από την παταγώδη αποτυχία των Windows for Pen Computing, αφού ανακοίνωσε την επάνοδό της στο χώρο, με μία pen-enabled έκδοση των Windows 95 που θα κυκλοφορήσει λίγους μήνες αργότερα και σίγουρα εντός του έτους. Εχοντας την κωδική ονομασία Pegasus (χμ... κάτι μου θυμίζει!), το νέο προϊόν δεν θα είναι απλώς μία μεταφορά του κώδικα των Windows for Pen Computing στην πλατφόρμα των Windows 95, αλλά θα αποτελεί κάτι εντελώς καινούριο. Μέχρι στιγμής, μόνο η Casio έχει ανακοινώσει πως θα υποστηρίξει το Pegasus, αναμένεται όμως να ακολουθήσουν σύντομα το παράδειγμά της και κολοσσοί όπως η Hewlett-Packard, η NEC και η Toshiba.

Η βρετανική Comdex

Παρά την υπερβολική διαφήμιση που έγινε για τη φετινή βρετανική έκθεση Comdex και παρά τους ισχυρισμούς των διοργανωτών της πως θα αποτελούσε το γεγονός της χρονιάς, οι ελπίδες τελικά διαψεύστηκαν. Η απουσία μεγάλων ονομάτων του χώρου υπήρξε καθοριστική, καθώς η Microsoft, η IBM, η Lotus, η Novell και πολλές άλλες κορυφαίες λογισμικού που να υποστηρίζει τόσο υψηλές ταχύτητες, τουλάχιστον σήμερα.

Το πιο εκκεντρικό έκθεμα της Comdex ήταν όμως αναμφίβολα το νέο PC της Rockwell, το οποίο μπορείτε να... φορέσετε! Το Trekker, όπως ονομάζεται, περιέχει έναν 486 επεξεργαστή, 16 MB μνήμης και ένα σκληρό δίσκο 540 MB, σε ένα κουτί 5x5x3 ιντσών, που

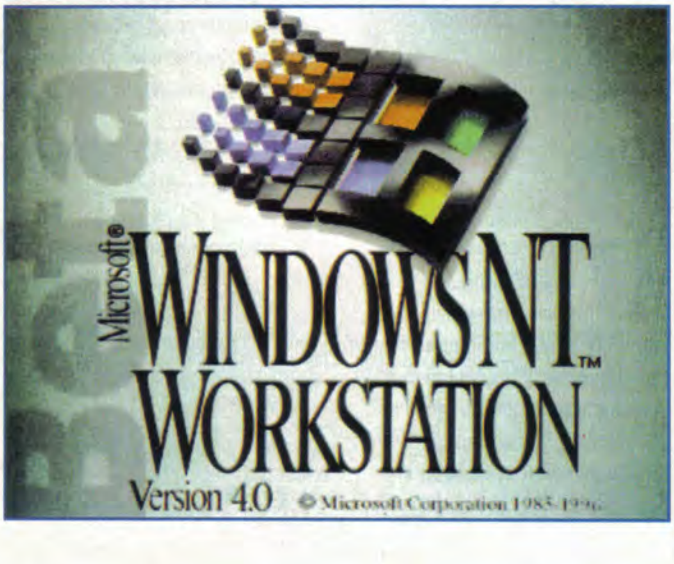


εταιρίες έλαμψαν διά της απουσίας τους από την έκθεση. Τα νέα CD-ROM drives δεκαπλής ταχύτητας που ανακοίνωσαν η Pioneer και η Pinnacle ήταν ίσως το πιο ενδιαφέρον στοιχείο της εκδήλωσης. Η ανακοίνωση έγινε βέβαια κυρίως για λόγους εντυπωσιασμού, αφού δεν υπάρχει σχεδόν καμία εφαρμογή προσαρμόζεται θαυμάσια στη ζώνη σας. Η οθόνη είναι έγχρωμη LCD, δύο ιντσών, και βρίσκεται ενσωματωμένη σε ένα headset, το οποίο περιλαμβάνει επίσης και το μικρόφωνο για εισαγωγή ομιλίας, αφού το Trekker δεν συνοδεύεται από πληκτρολόγιο. Δεν υπάρχει επίσης ούτε floppy drive, θα βρείτε όμως δύο

PCMCIA slots, μία σειριακή και μία παράλληλη θύρα. Το Trekker βέβαια δεν ενδείκνυται για συνήθεις και καθημερινές εφαρμογές. Εξάλλου, το κόστος του, που φτάνει τις 12.000 λίρες, είναι μάλλον απαγορευτικό για κάτι τέτοιο. Απευθύνεται κυρίως σε όσους ασχολούνται με κατασκευαστικές εργασίες, αεροδιαστημική, καθώς και στις στρατιωτικές και πετρελαϊκές βιομηχανίες. Ποιος ξέρει όμως; Ισως σύντομα να συζητάμε για το τι θα φορεθεί φέτος στον κόσμο της Πληροφορικής και να... κυριολεκτούμε!

Τα Windows NT 4 προ των πυλών

Σύμφωνα με τη Microsoft, δεν θα πρέπει να περιμένουμε σημαντικές κυκλοφορίες λειτουργικών συστημάτων από αυτήν μέσα στο 1997, κάτι που περιλαμβάνει και τυχόν αξιομνημόνευτες αλλαγές στα Windows 95. Αυτό που ετοιμάζεται για φέτος τον Αύγουστο είναι η έκδοση 4 των Windows NT. Θα συνδυάζει τις αυξημένες προδιαγραφές ασφάλειας και αξιοπιστίας των Windows NT, με το βελτιωμένο user interface των 95, απαιτώντας βέβαια περισσότερη RAM από τον προκάτοχό του και έναν γρήγορο επεξεργαστή, για να αποδώσει σωστά.
Το Cairo, που η Microsoft σχεδίαζε αρχικά να κυκλοφορήσει έξι μήνες μετά τα Windows 95, μετατέθηκε πλέον για τις αρχές του 1998. Το Cairo θα είναι το επόμενο βήμα της Microsoft μετά τα Windows NT και τα Windows 95, προσφέροντας ένα πλήρως object-oriented λειτουργικό συνδυασμένο με το interface των Windows 95. Το βέβαιο είναι πως ο Bill Gates τρίβει τα χέρια του βλέποντας την κάθετη πτώση των τιμών στα chips μνήμης, μια και ο σημαντικότερος παράγοντας που συγκρατούσε την ανάπτυξη των λειτουργικών της Microsoft (η περισσότερη - και αρκετά ακριβή - μνήμη που συνεχώς χρειαζόταν ο τελικός καταναλωτής) δείχνει πλέον να εξαλείφεται οριστικά.



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Η Sony ετοιμάζει προσεκτικά τη δυναμική είσοδό της και στο χώρο των PCs. Ηδη, έχει ανακοινωθεί πως στοχεύει στην κατάκτηση ενός ποσοστού ανάμεσα στο δέκα και το είκοσι τοις εκατό της αγοράς, κάτι που, αν το κατορθώσει, θα τη φέρει στην πρώτη θέση μεταξύ των κατασκευαστών PC. Το πρώτο home PC της εταιρίας δεν αναμένεται ωστόσο να είναι έτοιμο πριν από τον επόμενο Μάρτιο.

Η Creative Labs κυκλοφόρησε ένα νέο πακέτο που απευθύνεται στις οικογένειες που θέλουν να περάσουν στο μαγικό κόσμο των multimedia. Το SoundBlaster Multimedia Family, όπως χαρακτηριστικά ονομάζεται, περιλαμβάνει μια SoundBlaster 32 Plug and Play card, ένα CD-ROM οκταπλής ταχύτητας και μια πληθώρα software, με τους εξής τίτλους: CD Sampler, Microsoft Works, Fine Artist, Autoroute Express: Europe, Microsoft Golf, Wine Guide, Creative Writer και Explorapedia: The World of People.

Και τώρα το αστυνομικό μας δελτίο. Για πρώτη φορά σε παγκόσμιο επίπεδο βρέθηκε συνδετικός κρίκος ανάμεσα στο εμπόριο ναρκωτικών και το διεθνές κύκλωμα κλοπής chips υπολογιστών, χάρη σε μία οργανωμένη έρευνα του FBI που κράτησε για 18 ολόκληρους μήνες και στέφθηκε τελικά με επιτυχία. Συνελήφθησαν 17 μέλη μίας συμμορίας, που αποτελούνταν κυρίως από Βιετναμέζους και η οποία συνδύαζε το εμπόριο ηρωίνης με τις κλοπές chips, χρησιμοποιώντας τα χρήματα που κέρδιζε από τις πωλήσεις των τελευταίων για λειτουργικά έξοδα, εγγυήσεις, αμοιβές δικηγόρων, ενοικιάσεις φορτηγών και ασφαλών διαμερισμάτων, καθώς και αγορές όπλων. Φαίνεται μάλιστα πως τα chips αρχίζουν πλέον να λειτουργούν ως νόμισμα για τους βαρόνους της ηρωίνης, μια και συνδυάζουν πολλά πλεονεκτήματα, όπως μικρό μέγεθος και βάρος, έλλειψη διακριτικών στοιχείων κ.λπ.

Η ποιότητα του ήχου στους υπολογιστές μας αναμένεται σύντομα να ανέλθει με τη μεταφορά δύο βραβευμένων τεχνολογιών της Dolby Labs στα PCs. Πρόκειται για τις τεχνολογίες Dolby Surround Pro Logic και Dolby Digital, που έχουν ήδη κινήσει το ενδιαφέρον της Microsoft, η οποία και συνεργάζεται με την Dolby, με σκοπό την ενσωμάτωσή τους σε μια μεγάλη γκάμα multimedia εφαρμογών, και βέβαια στα Windows 95. Και σκεφτείτε πως όλα ξεκίνησαν από το "φτωχό" PC Speaker...

Η διαφήμιση στο Internet εκτός του ότι αρχίζει να διογκώνεται υπερβολικά, έχει προσλάβει τελευταία και ορισμένες αρκετά πρωτότυπες διαστάσεις. Κάποιες δημοφιλείς υπηρεσίες αναζήτησης στον Web επιτρέπουν το sponsoring μίας και μόνο λέξης! Αν, για παράδειγμα, μπείτε στο Yahoo και κάνετε μία αναζήτηση με τη λέξη-κλειδί "golf", θα δείτε στην οθόνη σας, εκτός από τα αποτελέσματα του search, και μία διαφήμιση για golf clubs! Τι σου είναι τέλος πάντων αυτό το άτιμο το marketing...

Θραύση κάνουν τα CD-ROM games για παιδιά

Τα παιχνίδια που απευθύνονται στους μικρότερους φίλους μας τον τελευταίο καιρό τείνουν να αποτελέσουν μία εντελώς αυτόνομη κατηγορία αγοράς, με τις δικές της πρωτοτυπίες και ιδιαιτερότητες.





Η Funsoft αναμένεται να έχει ετοιμάσει μέχρι το Σεπτέμβριο τρεις νέους τίτλους που απευθύνονται στα παιδιά. Το Hansel & Gretel and the Enchanted Castle διαδραματίζεται σε έναν παράξενο και επικίνδυνο κόσμο, ενώ περιλαμβάνει original soundtrack με τραγούδια ειδικά γραμμένα για τον τίτλο και film-quality animation. Απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 5-7 ετών. Το Rumplestiltskin είναι ένα adventure που απευθύνεται σε μεγαλύτερα παιδιά, ενώ στο Buster and the Beanstalk θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλη την εξυπνάδα σας για να επανακτήσετε τον κλεμμένο θησαυρό από τον τρομερό γίγαντα που ζει κάπου στα σύννεφα. Τέλος, ένας ακόμα ενδιαφέρων τίτλος αυτής της κατηγορίας είναι το Smurfs της Infogrames, που αναλαμβάνει να φέρει στο PC σας τα θρυλικά Στρουμφάκια. Η Στρουμφίτα είναι αυτή που βρίσκεται σε μπελάδες και σκοπός σας είναι να μαζέψετε τα συστατικά για το spell που θα τη σώσει. Το παιχνίδι προορίζεται για παιδιά 6 ετών και άνω, ενώ περιλαμβάνει και ένα ειδικό utility, με το οποίο οι γονείς θα μπορούν να καθορίζουν το χρόνο που θα επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν το Smurfs.

Albion

Ένα αρκετά πρωτότυπο role-playing game πρόκειται να κυκλοφορήσει τον Αύγουστο από την Blue Byte. Στο Albion δεν θα συναντήσετε orcs, dragons και τα υπόλοιπα γνωστά τέρατα των RPGs, ούτε θα περιπλανηθείτε στα κλασικής μορφής dungeons. Το σενάριο του Albion κινείται στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας, καθώς διαδραματίζεται στον εικοστό τρίτο αιώνα, με τον άνθρωπο να αναζητά νέους εκμεταλλεύσιμους πλανήτες στο διάστημα. Το βιομηχανικό διαστημόπλοιο Toronto





ανακαλύπτει έναν τέτοιο πλανήτη, τον Albion, και αρχίζει να καταληστεύει τις πρώτες ύλες του, κάτι που εσείς καλείστε φυσικά να αντιμετωπίσετε. Η μεγάλη πρωτοτυπία όμως του παιχνιδιού δεν έγκειται τόσο στο σενάριό του όσο στην πράγματι εμπνευσμένη μείξη των 2D και 3D graphics που ενσωματώνει. Στο Albion υπάρχουν λεπτομερή 2D γραφικά για την εξερεύνηση ανοιχτών περιοχών (όπως είναι, για παράδειγμα, η επιφάνεια του πλανήτη), 3D mode σε πρώτο πρόσωπο για τους εσωτερικούς χώρους (παραδείγματος χάριν, τα alien catacombs) και, ακόμα, 3D isometric Battle Screens, που παρέχουν την καλύτερη δυνατή γωνία για τις σκηνές των μαχών.

Z από τους Bitmap Brothers

Οι Bitmap Brothers μπαίνουν στο χορό των wargames, που τελευταία ομολογουμένως μας έχει χαρίσει αρκετά "διαμάντια", με ένα real-time battle game που αναμένεται να είναι έτοιμο για κυκλοφορία μέσα στον Αύγουστο. Το Z - γιατί για αυτό πρόκειται - κινείται στο καθιερωμένο πια στιλ των Command and Conquer και Warcraft, δίνοντάς σας την ευκαιρία να ελέγξετε ρομπότ, στρατιώτες και APCs, με τελικό σκοπό την κατάκτηση της σημαίας του αντιπάλου. Θα περιλαμβάνει πέντε διαφορετικές γλώσσες, περισσότερα από 30 λεπτά video, network play και πολλά ειδικά εφέ που θα εντυπωσιάσουν. Οι οθόνες που είδαμε σίγουρα μεγάλωσαν την ανυπομονησία μας για το παιχνίδι, που θα φιλοξενηθεί οπωσδήποτε στις σελίδες του Strategy Review του "PC Master", μόλις βέβαια φτάσει ολοκληρωμένο στα χέρια μας.





ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Κατά τα τέλη του 1996 περιμένουμε από τη Microprose το τρίτο μέρος της σειράς UFO – που πλέον δείχνει να έχει οριστικά μετονομαστεί σε X–COM – με τον τίτλο Apocalypse. Θα μπορεί να παιχτεί είτε σε μορφή turn–based είτε σε real–time και η αποστολή σας θα είναι να σώσετε για ακόμα μία φορά (που μάλλον δεν θα είναι και η τελευταία) το ανθρώπινο γένος από την εξωγήινη απειλή. Η Microprose ετοιμάζει επίσης για το Σεπτέμβριο το Citizens 2, ένα god sim στο οποίο θα πρέπει να φροντίσετε για την ισορροπία των κατοίκων της ήσυχης πόλης του Bayswater.

Δύο νέοι τίτλοι αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον από τη γνωστή σε όλους σας LucasArts. Το Jedi Knight: Dark Forces 2 έχει προγραμματιστεί για τις αρχές του επόμενου χρόνου και θα περιλαμβάνει και multiplayer mode, για δύο έως οκτώ παίκτες. Το X–Wing vs Tie Fighter έχει ήδη χαρακτηριστεί η "υπέρτατη Star Wars εμπειρία", και, όπως αντιλαμβάνεστε από τον τίτλο του, θα σας δίνει την ευκαιρία να εκπροσωπήσετε είτε την Αυτοκρατορία είτε τη Rebel Alliance. Θα υποστηρίζει modem play και, αν όλα πάνε καλά, θα πάρει μία θέση στο CD-ROM drive σας προς τα τέλη του 1996.

Όσοι έχετε δει το φιλμ "Rollerball", θα θυμάστε ασφαλώς εκείνο το εντυπωσιακά βίαιο μελλοντικό "άθλημα". Κάτι παρόμοιο ετοιμάζει η Activision με το Hyperblade, που είναι σχεδόν έτοιμο και κατά πάσα πιθανότητα θα εμφανιστεί από στιγμή σε στιγμή στα ράφια των καταστημάτων. Πρόκειται για ένα συνδυασμό hockey, ποδοσφαίρου, lacrosse και speed–skating, εκτυλίσσεται σε μία τρισδιάστατη arena και θα υποστηρίζει single–player, modem και network play.

Το Starfighter 3000 της Telstar Electronics που αναμένεται τον Αύγουστο, είναι ένα παιχνίδι που κινείται στα πρότυπα του δημοφιλούς Terminal Velocity. Στη διάθεσή σας θα έχετε lasers, missiles, power–ups και πολλά ακόμα, ενώ θα μπορείτε να ελέγχετε μέχρι και 10 σκάφη ταυτόχρονα. Θα περιλαμβάνονται ακόμα bonus levels, μουσική ambient, extra weapons και εξωτικά "πειραματικά" πολεμικά σκάφη.

Εάν σας άρεσε το Apache Longbow, τότε το sequel, που ακούει στο όνομα Hind, αναμένεται – αν μη τι άλλο – να σας συναρπάσει. Για ακόμα μία φορά πιλοτάρετε ένα απίστευτα ρεαλιστικό ελικόπτερο, σημαδεύοντας οτιδήποτε τολμήσει να βρεθεί στο δρόμο σας. Αυτή τη φορά, όμως, πρόκειται για τον ανατολικό "σωσία" του Apache, το Mi–24 Hind. Μερικά από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι το εντυπωσιακό Gouraud shading και τα texture–mapped 3D terrains, ενώ θα υπάρχει και network option. Η Digital Integration έχει εξαγγείλει την κυκλοφορία του για τον Ιούλιο.

Τα καλοκαιρινά πλάνα της LucasArts

Εάν επισκέπτεστε συχνά τη σελίδα της LucasArts στο Internet, σίγουρα θα έχετε παρατηρήσει στις νέες κυκλοφορίες ένα παιχνίδι με τίτλο Jedi Knight. Πρόκειται για τη συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Doom-clone παιχνιδιού Dark Forces. Το νέο παιχνίδι θα έχει, καταρχήν, βελτιωμένο engine γραφικών. Σε αυτό, εκτός της υπέρτερης ταχύτητας, θα υπάρχει και υψηλότερη ανάλυση με αποτέλεσμα όλα τα γραφικά να είναι πιο αναλυτικά και ευδιάκριτα. Μάλιστα, υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο το νέο παιχνίδι να φιλοξενεί ένα τρισδιάστατο περιβάλλον με αληθινά τρισδιάστατους χαρακτήρες (ανάλογο αυτού που θα δούμε και στο Quake). Ωστόσο, το τελευταίο δεν είναι σίγουρο, καθώς το παιχνίδι θα χρειάζεται τις νέες κάρτες γραφικών (με 3D επιταχυντή), κάτι που ίσως τελικά αποθαρρύνει τους κατασκευαστές. Στο παιχνίδι είναι βέβαιο ότι θα υπάρχει option για multiplayer μέσω network, serial link ή modem. Ειδικά σε περιβάλλον δικτύου, θα μπορείτε να παίζετε σε ομάδα παικτών - οι καλοί - εναντίον άλλης ομάδας παικτών - οι κακοί. Τέλος, ορισμένες από τις τελευταίες λεπτομέρειες θα ρυθμιστούν αφού τεθεί σε κυκλοφορία το Quake, μια και η εταιρία θέλει να δει τον βασικό ανταγωνιστή για να καλύψει και στο δικό της παιχνίδι ό,τι πρωτοποριακό εμφανιστεί στο Quake. Όμως, εκτός από το Jedi Knight, η LucasArts μέχρι το τέλος του χρόνου θα κυκλοφορήσει και το X-Wing vs Tie Fighter. Αν και πρόκειται για το τρίτο της γνωστής σειράς παιχνιδιών της εταιρίας, θα είναι το πρώτο στο οποίο θα μπορούμε ταυτόχρονα να επιλέξουμε μεταξύ επαναστατών και αυτοκρατορίας. Σε αυτό το παιχνίδι βασικό σημείο προσοχής-υπεροχής θα είναι - ομοίως - τα γραφικά, τα οποία θα είναι δύο φορές καλύτερα από αυτά του Tie Fighter που επίσης διέθετε πολύ καλύτερα γραφικά από αυτά του X-Wing.

Κλείνοντας, σημειώνουμε ότι αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί μια φήμη κατά την οποία τα δύο νέα παιχνίδια θα είναι συμβατά ή - ορθότερα - θα έχουν παρόμοια πλοκή-σενάριο και θα επιτρέπουν τη μεταπήδησή μας από το ένα στο άλλο ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Και για τα δύο παιχνίδια περισσότερες λεπτομέρειες κατά την επάνοδό μας...



Road Rash για τα Windows 95

Ένα από τα παιχνίδια που έκαναν υπερήφανους τους κατόχους 3DO είναι χωρίς αμφιβολία το Road Rash, το οποίο αυτές τις μέρες κυκλοφορεί σε έκδοση για Sony Playstation. Σε περίπτωση που δεν το γνωρίζετε ήδη, το Road Rash είναι ένα simulation αγώνων μοτοσικλέτας γνωστό κυρίως για την υψηλή ταχύτητά του.
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού συμμετέχετε σε αγώνες μαζί με άλλους αναβάτες και, φυσικά, ο σκοπός σας είναι να τερματίσετε μεταξύ των τριών πρώτων θέσεων με πολλά χρήματα. Στη συνέχεια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα λεφτά που θα κερδίσετε προκειμένου να βελτιώσετε τη μηχανή σας και τον εξοπλισμό της και να σημειώσετε καλύτερες επιδόσεις στον επόμενο αγώνα.
Ταυτόχρονα με τα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού ενδιάμεσα θα δείτε και πολλά full motion video sequences που συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.
Η αρχική έκδοση ήταν εξαιρετική και εκμεταλλευόταν στο έπακρο τις γραφικές δυνατότητες του 3DO.
Ελπίζουμε να συμβεί κάτι ανάλογο - ή ίσως και καλύτερο - και στο PC και αυτό γιατί μέσα στον Αύγουστο θα κυκλοφορήσει και έκδοση για Windows 95.
Μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν ειδικότερα στοιχεία για την PC έκδοση, αλλά από Σεπτέμβρη θα ξέρουμε περισσότερα και θα σας ενημερώσουμε άμεσα.

Νέο engine γραφικών και παιχνίδια από την Nova Logic

Έχουν περάσει δύο χρόνια από τότε που η Nova Logic κυκλοφόρησε το Voxel Space, το engine γραφικών που είχε αναπτύξει και χρησιμοποιήσει στα παιχνίδια Commanche: Maximum Overkill και Armored Fist. Τώρα, όμως, η Nova Logic επανέρχεται με το Voxel Space 2, κατά πολύ βελτιωμένο σε σχέση με το αρχικό και με ακόμη ομαλότερο scrolling στα γραφικά εδάφους.
Το μεγαλύτερο τμήμα του νέου αυτού engine έχει γραφτεί σε assembly, με αποτέλεσμα να δείχνει πολύ σύγχρονο και να περιλαμβάνει πλήθος καινοτομιών όπως, για παράδειγμα, μετακίνηση νεφών. Επίσης, το νέο engine θα εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες των νέων υπολογιστών, ενώ ως επεξεργαστής προτείνεται ο Pentium με 16MB RAM.
Το πρώτο παιχνίδι που θα εκμεταλλευτεί τα γραφικά του Voxel Space 2 είναι το Commanche 3, ένα simulation ελικοπτέρου βασισμένο στο επιθετικό ελικόπτερο ROAH-66, η κυκλοφορία του οποίου αναμένεται τον Οκτώβριο. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει μέχρι και οκτώ παίκτες ταυτόχρονα σε περιβάλλον δικτύου και θα περιλαμβάνει όλη την τεχνογνωσία των ελικοπτέρων του αμερικανικού στρατού του 21ου αιώνα.
Το Armored Fist 2 θα είναι το δεύτερο παιχνίδι της εταιρίας

που θα χρησιμοποιήσει το engine του Voxel Space 2. Σε αυτό θα φαίνονται ακόμα καλύτερα οι δυνατότητες του νέου engine, μια και από τη φύση του το παιχνίδι έχει να κάνει πολύ περισσότερο με γραφικά εδάφους. Και εδώ θα υποστηρίζονται μέχρι οκτώ παίκτες ταυτόχρονα σε περιβάλλον δικτύου, χωρίς να λείπει η ανάλογη τεχνογνωσία. Τέλος, θα υπάρξει και ένα τρίτο παιχνίδι με θέμα τους εκτός δρόμου αγώνες αυτοκινήτου ονόματι Dirty Racing, στο οποίο θα συμμετέχει και ο Patrick Swayze.
Μέχρι στιγμής δεν υπάρχουν περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι εκτός από το ότι και εδώ θα υπάρχει ανάλογη ποιότητα γραφικών καθώς και οι ίδιες δυνατότητες για ταυτόχρονη παρουσία παικτών σε δίκτυο.

Ανησυχία στην Apple

Η τιμή της μετοχής της Apple μειώθηκε στο χαμηλότερο επίπεδο για τα τελευταία δέκα χρόνια και ορισμένοι αναλυτές πιστεύουν ότι η εταιρία δεν πρόκειται να ανακάμψει με μεγάλη ευκολία. Οι πωλήσεις του Macintosh τον περασμένο Μάιο ακολούθησαν τρωτική πορεία της τάξης του 32,6%, δημιουργώντας έτσι νέες ανησυχίες στους επενδυτές, αν και ο CEO της εταιρίας, Gilbert Amelio, έχει προειδοποιήσει για συνεχείς απώλειες μέσα στο '96.
Η κατάσταση έχει προκαλέσει διάφορες παρενέργειες. Οι δύο διαφημιστικές εταιρίες που έχουν αναλάβει την προώθηση των κινηματογραφικών ταινιών Mission Impossible και Independence Day βλέπουν με ανησυχία την πτώση της Apple, οι υπολογιστές της οποίας εμφανίζονται σε διάφορα σημεία των έργων. Στο μεταξύ, ένα κείμενο που διανεμήθηκε στους υπαλλήλους της Apple αναφέρει μεταξύ άλλων ότι θα πρέπει να αλλάξει η νοοτροπία που επικρατεί στην εταιρία και ότι ο ανταγωνισμός έχει πραγματοποιήσει τεράστια άλματα στον τομέα της ευχρηστίας.
Είναι πάρα πολύ πιθανό στο άμεσο μέλλον να εμφανιστούν εκδόσεις του Macintosh που θα μπορούν να τρέχουν εφαρμογές για Windows, χωρίς να απαιτείται η προσθήκη hardware όπως συμβαίνει σήμερα. Για να γίνει αυτό, όμως, η Apple θα πρέπει να ολοκληρώσει την κατασκευή του νέου της λειτουργικού συστήματος, του Copland, κάτι που αναμένεται να συμβεί εντός του '97. Στο μεταξύ, οι χρηματιστηριακοί κύκλοι πιστεύουν ότι η καθοδική πορεία της Apple δεν έχει ανακοπεί και ότι δεν υπάρχουν ακόμη σαφείς ενδείξεις ανάκαμψης. ■

PARIS: HISTORY AND SPLENDOUR

Ενα multimedia ταξίδι στη μαγευτική Πόλη του Φωτός

Του Βαγγέλη Κράτσα

Μία από τις πράγματι χρήσιμες και άξιες επαίνου ιδιότητες των multimedia είναι το ότι μας φέρνουν πιο κοντά σε μέρη των οποίων την πορεία μέσα στο χρόνο ή τις σημερινές ιδιαιτερότητες και ομορφιές ίσως ποτέ δεν θα μας δινόταν η ευκαιρία να γνωρίσουμε από κοντά. Σας παρουσιάζουμε, λοιπόν, το Paris: History and Splendour και σας δίνουμε την ευκαιρία να γνωρίσετε τη φημισμένη ευρωπαϊκή μεγαλούπολη με κάθε λεπτομέρεια σε ένα μαγευτικό ταξίδι που, όμως, θα πραγματοποιήσετε χωρίς να χρειαστεί να μετακινηθείτε ούτε για μια στιγμή από το σπίτι σας.

Τα βασικά θέματα που περιλαμβάνονται στον τίτλο είναι τέσσερα: Historical Visit, Gallery, Panoramic View και Evolution. Στην Ιστορική Επίσκεψη μπορούμε να παρακολουθήσουμε εξαιρετικά ενδιαφέρουσες παρουσιάσεις της ιστορίας του Παρισιού, με αφήγηση και φωτογραφίες, κατά τη διάρκεια της Αρχαίας, Κλασικής, Μεσαιωνικής και Σύγχρονης Εποχής.

Στην Gallery θα δούμε σαράντα τρία αποσπάσματα από τη δουλειά ενός Γάλλου φωτογράφου, ο οποίος καταγράφει σε ασπρόμαυρο φιλμ στιγμιότυπα από το Παρίσι με θέμα την αστική μοναξιά, τον άνθρωπο, μνημεία και αξιοθέατα στις όχθες του Σηκουάνα κ.ά. Στην Πανοραμική Θέα χειριζόμαστε ένα virtual τηλεσκόπιο από την κορυφή του Πύργου του Αϊφελ, το οποίο περιστρέφοντας προς τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα και κάνοντας zoom στα σημεία που μας ενδιαφέρουν, φέρνει ολοζώντανα μπροστά στα μάτια μας πανοραμική εικόνα ολόκληρης της πόλης.

Ακόμα, στην ίδια ενότητα, θα διασχίσουμε τον Σηκουάνα με video και virtual sequences και θα δούμε μερικές - πανέμορφες πράγματι - φωτογραφίες του Πύργου του Αϊφελ. Τέλος, στο topic της Εξέλιξης θα ακούσουμε μία αφήγηση αναφορικά με το Παρίσι όπως το κατέγραψε η ματιά του Βίκτωρος Ουγκώ, θα πληροφορηθούμε σχετικά με την πολεοδομική ανάπτυξη της πόλης και θα αναζητήσουμε με χρονολογική σειρά τα σημαντικότερα γεγονότα που επηρέασαν τη γαλλική πρωτεύουσα, μέσα από το Time Line.



Τόσο το υλικό που περιλαμβάνεται στο CD όσο και ο τρόπος παρουσίασής του κατατάσσουν το Paris: History and Splendour στο πάνθεον των σύγχρονων multimedia τίτλων. Περισσότερες από 500 φωτογραφίες και γκραβούρες άριστης ποιότητας, 20 λεπτά full-motion video, 45 λεπτά αφήγησης, φανταστικά μουσικά κομμάτια εποχής με μεγάλη ποικιλία και ένα interface με εικονίδια μοναδικής καλαισθησίας, τα οποία δεν απαρτίζουν ένα σταθερό menu αλλά αλλάζουν ανάλογα με το θέμα, συνθέτουν μία άρτια παραγωγή που αξίζει να δείτε.

ΕΤΑΙΡΙΑ: E.M.M.E. Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486SX, Windows 3.1, κάρτα ήχου, 4MB RAM, CD-ROM, SVGA 640x480x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 15.500 δρχ.

HISTORY OF MUSIC: THE COLLECTION

Οι ρίζες, η εξέλιξη και ο πολιτιστικός ρόλος της μουσικής σε 4 CDs

Του Βαγγέλη Κράτσα

Το πρώτο CD με τίτλο "Through the Classical Period" αναφέρεται στις ρίζες της δυτικής και λαϊκής μουσικής περνώντας από τους μεγάλους κλασικούς συνθέτες στη μουσική κουλτούρα των πρώτων πολιτισμών στον πλανήτη.

Το δεύτερο CD, "Romanticism to Contemporary", εμβαθύνει στην εξελικτική πορεία της δυτικής μουσικής ξεκινώντας από





την εποχή του ρομαντισμού με τις Συμφωνίες του Μπετόβεν και την ανάδειξη της όπερας ως εκφραστικού μέσου των τότε κοινωνικών δεδομένων για να καταλήξει στον Στραβίνσκι και την jazz, φθάνοντας πλέον στο σύγχρονο πολιτισμικό γίγνεσθαι.

Στο τρίτο CD, "American Folk Music", επιχειρείται μία αναδρομή στο ίσως δυναμικότερο και πιο ποικιλόμορφο σύγχρονο μουσικό ρεύμα, αυτό της αμερικανικής λαϊκής μουσικής, που γνώρισε πάμπολλες μεταλλάξεις στην πορεία του από τα gospels και τα blues μέχρι την country και τη rock.

Τέλος, το τέταρτο CD, "Music and Culture", πραγματεύεται την παραδοσιακή μουσική κουλτούρα λαών που δεν ενσωματώθηκαν στο δυτικό τρόπο ζωής όπως οι Ινδιάνοι, οι Αφρικανοί και οι φυλές της Πολυνησίας. Ισως πρόκειται και για το πλέον ενδιαφέρον θεματολογικά από τα τέσσερα CDs, αφού αναδεικνύει τον κοινωνικό, επικοινωνιακό και τελετουργικό ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει η μουσική πέρα από την καθαρά ψυχαγωγική λειτουργία της στην οποία είμαστε συνηθισμένοι.

Σε κάθε CD υπάρχει μία σειρά από multimedia presentations με φωτογραφίες, αφήγηση, μουσική και κείμενο που καλύπτουν πλήρως κάθε θέμα και ξεπερνούν σε διάρκεια (συνολικά και στα τέσσερα CDs) τις πέντε ώρες. Οι φωτογραφίες είναι περισσότερες από 4.000, πολύ καλής ποιότητας και αντιπροσωπευτικές σε κάθε περίπτωση.

Ωστόσο, το History of Music δεν σταματά εδώ. Συμπεριλαμβάνει τις ηλεκτρονικές εκδόσεις των Webster's New World Dictionary (150.000 λήμματα) και American Concise Encyclopedia (15.000 λήμματα), τις οποίες ο χρήστης μπορεί να ψάξει είτε στην πλήρη μορφή τους είτε με θεματολογική αναζήτηση. Επιπλέον, τα κείμενα που εμφανίζονται στην οθόνη παράλληλα με την αφήγηση είναι μορφής hypertext, οπότε υπάρχει η δυνατότητα άμεσης ερμηνείας κάποιου όρου ή ονόματος (με το λεξικό) ή εμβάθυνσης σε πρόσωπα, έννοιες και γεγονότα (με την εγκυκλοπαίδεια). Ετσι, η συλλογή αποκτά ακόμα μεγαλύτερη βαρύτητα, αφού δεν σταματά μόνο στο χώρο της μουσικής, αλλά επιτρέπει στους ενδιαφερομένους να διεισδύσουν παράλληλα και στα γενικότερα ιστορικά, πολιτιστικά και επιστημονικά τεκταινόμενα κάθε περιόδου, σχηματίζοντας μία πιο ολοκληρωμένη εικόνα. Τέλος, μερικά multimedia κουίζ θα σας επιτρέψουν να δοκιμάσετε τις γνώσεις που αποκτήσατε από το History of Music.



Με δυο λόγια, θα χαρακτηρίζαμε τη συλλογή της παρουσίασης ως μία εξαιρετική προσφορά που συνδυάζει τέσσερις ενδιαφέρουσες μελέτες σχετικά με την ιστορία της μουσικής και δύο σπουδαίους τίτλους αναφοράς με έναν μοναδικό τρόπο που μόνο η τεχνολογία των πολυμέσων είναι σε θέση να προσφέρει. Εξερευνώντας το History of Music θα βιώσετε τη διαχρονική πορεία όχι μόνο της μουσικής αλλά και του ίδιου του ανθρώπου.

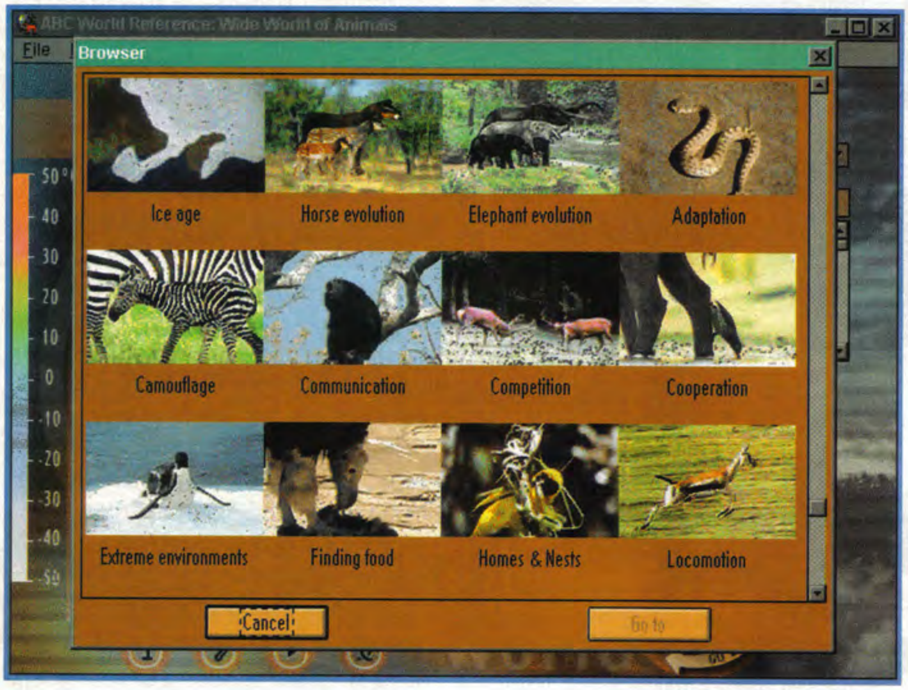
ΕΤΑΙΡΙΑ: Zane Publishing
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386/33, Windows 3.1 και άνω, 4MB RAM, CD-ROM, SVGA 640x480
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ.

WIDE WORLD OF ANIMALS

Ενας κόσμος γεμάτος ζωή και δράση

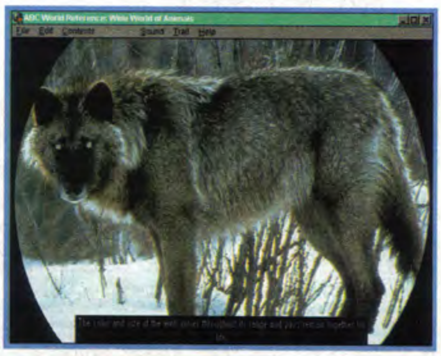
Του Βαγγέλη Κράτσα

Η Creative Wonders, αποτέλεσμα συνεργασίας των ABC και Electronic Arts, είναι μία εταιρία που ειδικεύεται σε multimedia εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές παραγωγές για παιδιά. Πρόσφατα διεύρυνε τη δραστηριό-



τητά της απευθυνόμενη και σε μεγαλύτερες ηλικίες με τη σειρά World Reference, τμήμα της οποίας αποτελεί και το Wide World of Animals.

Ξεκινώντας, διαπιστώνουμε πως μεγάλο μέρος της οθόνης καταλαμβάνεται από μία τρισδιάστατη υδρόγειο, η οποία μάλιστα μπορεί να περιστραφεί προς όλες τις κατευθύνσεις. Ακριβώς στο σημείο αυτό έγκειται και η βασική πρωτοτυπία του τίτλου: Για κάθε ζώο έχουμε τη δυνατότητα να δούμε - με την αμεσότητα που προσφέρει η γραφική απεικόνιση - σε ποια σημεία του πλανήτη συναντάται και με την επιλογή μίας υδρογείου εξειδικευμένου τύπου να μάθουμε το είδος του βιότοπου και τα μετεωρολογικά του στοιχεία, τις χώρες που το φιλοξενούν κ.λπ. Ας εξετάσουμε, όμως, και τις υπόλοιπες επιλογές του Wide World of Animals.





Στα Bioramas ο χρήστης μεταφέρεται σε έναν εικονικό βιότοπο (τούνδρα, βουνό, δάσος, πεδιάδα, σαβάνα, έρημος, ωκεανός και πλήθος άλλων) όπου μπορεί, κάνοντας scrolling δεξιά ή αριστερά, να καλύψει μία αρκετά μεγάλη περιοχή βλέποντας ταυτόχρονα τα διάφορα ζώα που υπάρχουν στο συγκεκριμένο βιότοπο.

Το Taxonomy Tree προσφέρει, σε δενδροειδή μορφή, την κατάταξη των ζώων αρχικά ανά ομοταξία (π.χ. θηλαστικά, αμφίβια, ερπετά) και, στη συνέχεια, ανά οικογένεια, τάξη και είδος. Πρόκειται για μία πολύ χρήσιμη επιλογή καθώς μας επιτρέπει να ανακαλύψουμε τα συγγενή είδη που σχετίζονται με αυτό που μπορεί να μας ενδιαφέρει.

Τα Timelapses και Climate Worlds είναι ενδιαφέρουσες αφηγήσεις με animation (δυστυχώς πολύ λίγο), με θέματα που αφορούν στο ζωικό βασίλειο και, γενικότερα, τη βιόσφαιρα.

Στα Stories θα δούμε τα δέκα μεγάλης διάρκειας - και πράγματι ιδιαίτερου ενδιαφέροντος - videos του Wide World of Animals με θέματα όπως Καμουφλάζ, Ανταγωνισμός, Επικοινωνία, Αναζήτηση Τροφής κ.ά.

Στα Animal Statistics παρουσιάζεται μία πληθώρα στατιστικών στοιχείων για κάθε ζώο (π.χ. μήκος σώματος και ουράς, βάρος, ηλικία σεξουαλικής ωρίμανσης, ώρες καθημερινού ύπνου ή μέσος όρος ζωής) και γίνεται κατάταξή τους σε σχετικό πίνακα.

Η αναζήτηση κάποιου ζώου μέσα από την database του τίτλου μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους: μέσα από τις υπόλοιπες επιλογές (π.χ. με κλικ σε ένα είδος που βρίσκουμε στα Bioramas ή στο Taxonomy Tree), με αλφαβητική σειρά και ακόμα με βάση την ομοταξία, τη χώρα ή το βιότοπο και τον πιθανό κίνδυνο εξαφάνισής του. Σε κάθε περίπτωση, οδηγούμαστε στην "καρτέλα" του επιλεγόμενου είδους όπου βλέπουμε μία σειρά φωτογραφιών του - σε μερικές περιπτώσεις, μάλιστα, και σύντομο συνοδευτικό video -, συνοπτικά χαρακτηριστικά στοιχεία για τη ζωή του, καθώς και στατιστικά που αφορούν σε αυτό.

Περιλαμβάνονται ακόμα γραφικός browser, ένα multimedia κουίζ και η χρήσιμη επιλογή Trail, με την οποία μπορούμε να μεταβούμε αμέσως σε μία προηγούμενη οθόνη που είχαμε επισκεφθεί στο ίδιο session. Το Wide World of Animals συνοδεύεται και από μία βιντεοκασέτα διάρκειας 25 λεπτών της σειράς Wildlife Tales με θέμα τη ζωή του καρχαρία.

Ως εγκυκλοπαιδικός τίτλος δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί πλήρης, αφού περιέχει μόνο 700 είδη ζώων, είναι όμως κατάλληλος για μία πρώτη γνωριμία με την πανίδα του πλανήτη μας και αρκετά καλοσχεδιασμένος.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Creative Wonders
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8MB RAM, 2x CD-ROM, κάρτα ήχου, Windows 3.1 και άνω, SVGA 640x480x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 18.000 δρχ.

1996 GUINNESS MULTIMEDIA DISC OF RECORDS

Ολα τα ρεκόρ του κόσμου

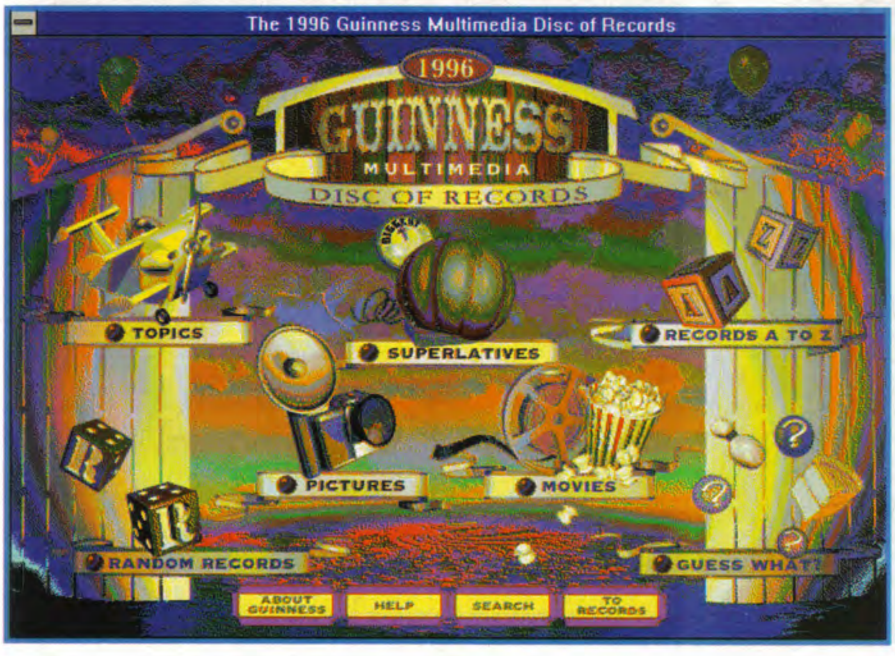
Του Βαγγέλη Κράτσα

Εδώ και χρόνια, στο βιβλίο Guinness καταγράφεται κάθε μορφής ρεκόρ που μπορεί να συλλάβει η ανθρώπινη φαντασία. Τελευταία, παράλληλα με το καθιερωμένο "Guinness Book of Records", κυκλοφορεί και η αντίστοιχη multimedia έκδοσή του με αρκετές extra λειτουργίες. Ας δούμε τι έχει να μας προσφέρει. Η νέα έκδοση του δημοφιλούς τίτλου, αυτή του 1996, είναι μία παραγωγή της πασίγνωστης Grolier Interactive και διαθέτει ένα απλό και εύχρηστο icon-based point-and-click interface και, φυσικά, πλούσιο υλικό. Από το κεντρικό menu έχουμε τη δυνατότητα



να επιλέξουμε ένα από τα ακόλουθα options:

- Records A to Z: Η αλφαβητική λίστα όλων των ρεκόρ Guinness με το πλήρες κείμενο που μπορείτε να βρείτε και στην έντυπη έκδοση για το καθένα από αυτά. Εάν υπάρχουν φωτογραφίες ή video για το ρεκόρ που επιλέγετε, έχετε την ευκαιρία να τις δείτε επιλέγοντας το αντίστοιχο button.
- Word Search: Utility αναζήτησης που επιτρέπει και τη χρήση boolean operators (and, or, not).
- Topics: Τα ρεκόρ ταξινομημένα σε θεματολογικές κατηγορίες οργανωμένες σε δενδροειδή μορφή μέχρι να φθάσετε στο ρεκόρ που σας ενδιαφέρει. Οι αρχικές επιλογές είναι: Ο Ανθρωπος, Ο Κόσμος που Ζούμε, Γη και Διάστημα, Επιστήμη και Τεχνολογία, Κτίρια και Κατασκευές, Μεταφορικά Μέσα, Τέχνες και Ψυχαγωγία, Εμπόριο και Νόμος, Ανθρώπινος Κόσμος, Ανθρώπινα Επιτεύγματα, Αθλήματα και Παιχνίδια.

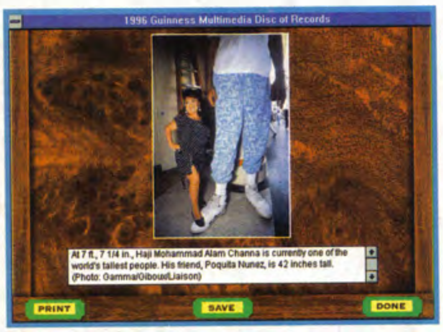




- Random Record Explorer: Ενας browser με τον οποίο θα περιπλανηθείτε ανάμεσα σε εκατοντάδες, τυχαία επιλεγμένα, ρεκόρ.

- Guess What: Παιχνίδι ερωτήσεων-απαντήσεων.

- About this disc: Οχι απλά και μόνο μερικά βαρετά credits, αλλά - ανάμεσα στα άλλα - η ιστορία του Guinness disc και ένα διασκεδαστικό φιλμ για τη μανία των επιδόσεων.



- Superlatives: Εδώ τα ρεκόρ κατατάσσονται ανάλογα με τα επίθετα που αντιπροσωπεύουν (π.χ. ψηλότερο, βαρύτερο κ.λπ.).

- Pictures: Ολες οι φωτογραφίες που υπάρχουν καταχωρισμένες στο CD οργανωμένες με θεματολογική σειρά (συνολικά θα βρείτε περισσότερες από 1.200). Βέβαια, δεν θα βρείτε πολλές σε μεγάλο μέγεθος - ας μην τα θέλουμε, όμως, όλα δικά μας...

- Movies: Τα videos του Guinness Multimedia Disc of Records ομοίως ανά θεματική ενότητα (ξεπερνάνε σε αριθμό τα 60 και είναι αρκετά μεγάλης διάρκειας).

Συνολικά, η multimedia καταγραφή των ρεκόρ Guinness - περί τις 15.000 καταχωρίσεις - μας άφησε απόλυτα ικανοποιημένους. Οθόνες λιτές αλλά όμορφα σχεδιασμένες, εύκολη αναζήτηση, επεξηγηματικό κείμενο για κάθε ρεκόρ και μία μεγάλη συλλογή φωτογραφικού και βιντεοσκοπημένου υλικού - για να μην παραλείψουμε την ιδιαίτερα προσιτή τιμή στην οποία διατίθεται - απαρτίζουν χωρίς αμφιβολία έναν πλούσιο και έντονα ψυχαγωγικό τίτλο που αναμένεται να σας διασκεδάσει αρκετά. Have fun!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Grolier Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33, 4MB RAM, κάρτα ήχου, SVGA 640x480x256, 2x CD-ROM, Windows 3.1
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 8.500 δρχ.

PHILIPS TV 29PX8001

Dr TV και Mr... PC

Του Γιώργου Λυμπερόπουλου

Είναι πλέον γεγονός ότι η αγορά της Πληροφορικής ολοένα εξελίσσεται και ο υπολογιστής τείνει να γίνει οικιακή συσκευή πρώτης ανάγκης. Ετσι, οι κατασκευάστριες εταιρίες ηλεκτρικών συσκευών προσπαθούν να προσαρμοστούν στις νέες ανάγκες του αγοραστικού κοινού. Ενα από τα πλέον κλασικά παραδείγματα αυτής της προσπάθειας είναι η τηλεόραση Philips 29PX8001.

Με την πρώτη ματιά η τηλεόραση της Philips εντυπωσιάζει λόγω μεγέθους, αφού η διάσταση των 29" ιντσών δεν είναι κάτι που συναντάται κάθε μέρα. Ανήκει δε σε μία νέα σειρά προϊόντων της Philips που ξεκινούν από τις 14" και, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, το μεγαλύτερο από τα μοντέλα θα έχει μέγεθος 31".

Η σχέση της Philips 29PX8001 με τον τομέα των υπολογιστών γίνεται αντιληπτή από την υποδοχή για σήμα VGA που υπάρχει στο πίσω μέρος της συσκευής. Από εκεί μπορεί να δεχθεί απευθείας σήμα από τον υπολογιστή και στην εντυπωσιακών διαστάσεων οθόνη μπορούμε να υλοποιήσουμε το χαρακτηρισμό "Windows in TV" (σε αντίθεση προς το "TV in Windows"). Συνδέοντας την τηλεόραση-οθόνη (πλέον) σε υπολογιστή με λειτουργικό περιβάλλον Windows 95, ο χρήστης ανακαλύπτει ότι η Philips ακολουθεί το πρότυπο plug'n'play. Η εναλλαγή του σήματος από VGA σε τηλεοπτικό σήμα γίνεται αυτόματα μέσω ειδικής επιλογής που υπάρχει στο remote control.

Οι αναλύσεις που υποστηρίζει η Philips είναι 640x480, 640x400 και 640x350. Από μία άποψη, οι εν λόγω αναλύσεις είναι μικρές σε σχέση με τις αναλύσεις που υπο-



στηρίζουν τα monitors των υπολογιστών, π.χ. 1024x768 ή 1280x1024, αλλά δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ουσιαστικά κάνουμε λόγο για τηλεόραση και όχι για monitor υπολογιστή. Για την περίπτωση που οι αναλύσεις της Philips TV 29PX8001 δεν καλύπτουν τον χρήστη, οι κατασκευαστές της τηλεόρασης έχουν προνοήσει και στο πίσω μέρος της τηλεόρασης υπάρχει και VGA έξοδος στην οποία μπορεί να συνδεθεί απευθείας το monitor του υπολογιστή.

Από τα παραπάνω γίνεται εύκολα κατανοητό ότι σκοπός της Philips TV δεν είναι να αντικαταστήσει το monitor του υπολογιστή σας, αφού δεν μπορεί να αντεπεξέλθει σε εφαρμογές όπως CAD. Στον τομέα, όμως, που οι "χάρες" της 29PX8001 TV ξεδιπλώνονται είναι οι multimedia παρουσιάσεις-εφαρμογές. Εδώ, η ανάλυση είναι υπερ-αρκετή και σε συνδυασμό με τις μεγάλες δυνατότητες στον τομέα του ήχου η απόδοση multimedia εφαρμογών είναι εξαιρετική.

Στον δε τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών, ο καθοδικός σωλήνας (tube) που διαθέτει είναι τύπου Blackline-S και η επιφάνεια της οθόνης χαρακτηρίζεται ως Ultra Flat (υπερ-επίπεδη).

Από πλευράς απόδοσης ήχου, ο χρήστης μένει κάτι παραπάνω από ευχαριστημένος, αφού τα δύο ενσωματωμένα ηχεία (δεξιά και αριστερά της οθόνης) και το subwoofer στο επάνω μέρος της πλάτης της συσκευής αποδίδουν συνολική ισχύ 100 Watt.

Ενα επίσης εντυπωσιακό χαρακτηριστικό που διαθέτει η τηλεόραση της Philips είναι το πλήθος των ρυθμίσεων που επιτρέπονται στο χρήστη. Πιο συγκεκριμένα, το κεντρικό menu διαθέτει τις βασικές κατηγορίες των ρυθμίσεων που αφορούν στον ήχο, την εικόνα και τη γεωμετρία της οθόνης. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε τη χώρα όπου γίνεται η λήψη, οπότε ρυθμίζεται αυτόματα σε PAL ή SECAM η αποκωδικοποίηση του σήματος εισόδου.

Τέλος, μπορούμε να επιλέξουμε τη γλώσσα στην οποία θέλουμε να εμφανίζονται τα μηνύματα στην οθόνη και προς έκπληξή μας υποστηρίζονται και ελληνικά. Στον τομέα των κυριότερων ρυθμίσεων εικόνας και ήχου υπάρχει δυνατότητα πολλαπλών επιλογών που επιτρέπουν την όσο το δυνατό καλύτερη απόδοση ανάλογα με το είδος της εικόνας και του ήχου που η τηλεόραση αναπαράγει. Είναι αυτονόητο, βέβαια, ότι οι παραπάνω ρυθμίσεις και όλες οι άλλες που, δυστυχώς, λόγω οικονομίας χώρου δεν μπορούμε να περιγράψουμε γίνονται μέσω του πολύ καλού remote control.

Οι εντυπώσεις που μας άφησε η Philips Multimedia VGA-TV 29PX8001 στον τομέα των multimedia εφαρμογών είναι άριστες και σε συνδυασμό με τις κορυφαίες δυνατότητες που διαθέτει ως τηλεόραση είναι βέβαιο ότι θα να εντυπωσιάσει κάθε χρήστη. Αυτό που έχουμε να παρατηρήσουμε είναι ότι χρειάζεται ορισμένες μικρές βελτιώσεις στην ορθογραφία των ελληνικών menus.

Οσον αφορά στη λειτουργία της σε VGA mode, ο χρήστης δεν πρέπει να κάθεται σε μικρή απόσταση γιατί αυτό είναι εξαιρετικά "κουραστικό" για τα μάτια του, ενώ οπωσδήποτε πρέπει να δοκιμάσει κάποιο παιχνίδι η εμπειρία του οποίου θα τον καταπλήξει.

ΟΝΟΜΑ: Multimedia TV 29" VGA TV 29PX8001
ΕΙΔΟΣ: Τηλεόραση-Monitor
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Philips
ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics, Εργασίας 2, Ν. Ιωνία , τηλ.: 2716340
ΤΙΜΗ: 830.000 δρχ.

TAICOM MU 32S

Απλό και οικονομικό

Του Γιώργου Λυμπερόπουλου

Η πρόταση της εταιρίας Taicom για τη σύνδεση των χρηστών στο παγκόσμιο διαδίκτυο είναι το μοντέλο MU 32S, ένα fax/data modem με μέγιστη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 14.400 bps (bytes per second).

Η σειρά των modems MU 32S της εταιρίας Taicom διατίθεται σε δύο τύπους, εσωτερικό και εξωτερικό, όπως το μοντέλο που είχαμε στη διάθεσή μας και σας παρουσιάζουμε.

Πολλοί χρήστες επιμένουν στη χρήση modem εξωτερικού τύπου, αφού ένα εξωτερικό modem αποτελεί μονάδα εντελώς ανεξάρτη-

τη από τον υπολογιστή όπου έχει προσαρμοστεί και τυχόν δυσλειτουργία αυτού δεν επηρεάζει το υπόλοιπο σύστημα. Εκτός αυτού ο έλεγχος των λειτουργιών της συσκευής που μπορεί να πραγματοποιήσει ο χρήστης είναι πολύ καλύτερος, αφού χάρη στις ενδεικτικές λυχνίες (leds) η ενημέρωση για τις λειτουργίες της συσκευής είναι συνεχής.

Στην πρόσοψη του modem MU 32S της Taicom διακρίνεται μία συστοιχία από leds που ενημερώνουν τον χρήστη σχετικά με την εκτελούμενη λειτουργία. Οι κυριότερες από τις πληροφορίες που μπορεί να λάβει ο τελευταίος αφορούν στο εάν η διαδικασία του self test είναι επιτυχημένη καθώς και στο εάν το modem μπορεί να λειτουργήσει απρόσκοπτα. Επίσης, υπάρχει led που ανάβει σε περίπτωση που η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων είναι μεγαλύτερη των 9.600bps (high speed). Τέλος, ο χρήστης ειδοποιείται σχετικά αφ' ενός με την απρόσκοπτη διαδικασία αποστολής και λήψης δεδομένων και, αφ' ετέρου, με άλλες λειτουργίες οι οποίες περιγράφονται αναλυτικά στα εγχειρίδια χρήσης του Taicom MU 32S.

Στο πίσω μέρος του modem ο χρήστης μπορεί να δει την κλασική σειριακή θύρα για τη σύνδεσή του με τον υπολογιστή καθώς και δύο RJ-11 jacks (υποδοχές), στην πρώτη από τις οποίες (line) συνδέεται η γραμμή τηλεφώνου ενώ στη δεύτερη (phone) το τηλέφωνο ώστε να μην υπάρχει αποκλειστικότητα της τηλεφωνικής γραμμής από το modem. Βέβαια, στο αμέσως επόμενο μοντέλο της ίδιας σειράς ο χρήστης μπορεί να συνδέσει ηχεία και μικρόφωνο, αφού υποστηρίζεται και η μεταφορά ήχου. Το software που συνοδεύει το modem στη συσκευασία αγοράς του είναι το Trio Fax/Data Lite for Windows. Εκτός από τους drivers που χρειάζονται για τη συνεργασία του modem με τον υπολογιστή, εγκαθίσταται και ανάλογο communication software που επιτρέπει στον χρήστη να ελέγχει τις λειτουργίες του Taicom MU 32S από τον υπολογιστή του. Οι κύριες λειτουργίες του προγράμματος Trio Data/Fax Lite έχουν σχέση με τη λειτουργία του modem ως fax. Ετσι, μέσω αυτού του προγράμματος ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να κάνει την ανάλογη επεξεργασία και να διαμορφώσει τη σελίδα του fax που πρόκειται να σταλεί, να δημιουργήσει το δικό του cover page. Επίσης, όταν το πρόγραμμα είναι σε λειτουργία ειδοποιεί τον χρήστη για τη λήψη fax. Εξάλλου, μία από τις σημαντικότερες λειτουργίες του προγράμματος Trio Data/Fax Lite είναι η δυνατότητα για capture. Με αυτήν μας επιτρέπεται να "φωτογραφίσουμε" ένα μέρος της οθόνης μας και να το στείλουμε ως fax, χωρίς να απαιτείται κάποια ιδιαίτερη λειτουργία από πλευράς χρήστη. Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι στη συσκευασία αγοράς του modem ο χρήστης θα βρει ακόμα το μετασχηματιστή που χρειάζεται για την τροφοδοσία του MU 32S, σειριακό καλώδιο για τη σύνδεση του modem με τον υπολογιστή, καθώς και το ειδικό RJ 11 καλώδιο που απαιτείται για τη σύνδεση του modem με την τηλεφωνική γραμμή. Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση του Taicom MU 32S, μπορούμε να πούμε ότι αν και δεν αποτελεί την αιχμή της τεχνολογίας στον τομέα των data/fax modems (ας μην ξεχνάμε ότι υπάρχουν modems με μέγιστη δυνατή ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 28.800 bps), αποτελεί μία πολύ καλή λύση.

Σε συνδυασμό μάλιστα με το αρκετά καλό software Trio Data/Fax Lite for Windows που υπάρχει στη συσκευασία αγοράς του modem πρόκειται για μία πρώτης τάξης επιλογή για τον χρήστη που ενδιαφέρεται περισσότερο για την εκτέλεση εργασιών γραφείου - αποστολή και λήψη fax, για παράδειγμα - και λιγότερο για το net surfing, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υστερεί σημαντικά στο συγκεκριμένο τομέα, αφού μία ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 14.400 bps δεν είναι ποτέ ευκαταφρόνητη.



ΕΤΑΙΡΙΑ: Taicom
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386, 4MB RAM, Windows 3.1 ή μεταγενέστερα, VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ: Hard & Soft Computers, Δεριγνύ 46-48, τηλ.: 8838510
ΤΙΜΗ: 17.900 δρχ. + ΦΠΑ

ANCIENT CIVILIZATION OF THE MEDITERRANEAN

Ιστορία των πολιτισμών της Μεσογείου

του Γιώργου Αναστασάκη

Η ιστορία των πολιτισμών της Μεσογείου, χαμένη στα βάθη των αιώνων, ζωντανεύει μέσα από τη νέα κυκλοφορία της Ε.Μ.Μ.Ε. INTERACTIVE, η οποία φιλοδοξεί να καλύψει το εύρος της δράσης τους προσφέροντας στον χρήστη πολύτιμες ιστορικές πληροφορίες καθώς και πλούσιο φωτογραφικό υλικό με τα πάσης φύσεως δρώμενα της εποχής.



Στο αρχικό menu του προγράμματος υπάρχουν τρεις βασικές επιλογές. Η επιλογή Start Voyage με την οποία μπορούμε να αρχίσουμε το ιστορικό μας ταξίδι στους έξι αρχαίους πολιτισμούς που πραγματεύεται ο CD-ROM τίτλος, η Help από την οποία μπορούμε να αντλήσουμε χρήσιμα στην ιστορική διαδρομή μας στοιχεία και η Exit με την οποία εγκαταλείπουμε το πρόγραμμα.

Κάνοντας κλικ με το mouse στην επιλογή Start Voyage, στην οθόνη του υπολογιστή μας εμφανίζεται ο χάρτης της Μεσογείου με τους πολιτισμούς των Ετρούσκων, των Ρωμαίων, των Ελλήνων, των Φοινίκων, των Καρχηδόνιων και των Αιγυπτίων.

Οπως αντιλαμβάνεστε, η επιλογή δεν είναι τυχαία, καθώς οι προαναφερθέντες πολιτισμοί αποτελούν το κυριότερο σημείο ιστορικής αναφοράς όχι μόνο για τη Μεσόγειο αλλά και για ολόκληρο τον πλανήτη.

Εχουμε τη δυνατότητα να προσεγγίσουμε τον τρόπο ζωής των αρχαίων προγόνων μας, την αρχιτεκτονική δομή των κτιρίων τους, την οικονομική τους ανάπτυξη με αναφορά στις οικονομικά ισχυρότερες πόλεις, τη στρατιωτική ζωή με αναφορά στα όπλα της εποχής και τους κυριότερους πολέμους που σημάδεψαν τη συνέχεια κάθε πολιτισμού, καθώς επίσης και πλήθος άλλων σημαντικών στοιχείων που



τους χαρακτήριζαν. Μεταξύ άλλων, στο CD της παρουσίασής μας εξετάζονται και οι ιστορικοί δεσμοί των πολιτισμών μεταξύ τους, αφού είναι ιστορικά αποδεκτό ότι ο ένας επηρέασε τον άλλον είτε θετικά είτε αρνητικά.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για έναν αξιόλογο CD-ROM τίτλο που θα ήταν κρίμα να λείψει από τη συλλογή σας. Σημειωτέον, τέλος, ότι τρέχει και σε Macintosh.

ΕΤΑΙΡΙΑ: E.M.M.E. Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386, 486, 4MB RAM, DOS 6.22, Windows 3.1, SVGA 640x480x256, CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 13.000 δρχ.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Αγαπητοί αναγνώστες,

Με το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας το "PC MASTER" συμπληρώνει επτά ολόκληρα χρόνια ύπαρξης. Επτά χρόνια αδιάλειπτης προσπάθειας από όλους τους συντελεστές της έκδοσης, παλαιότερους και νεότερους, προκειμένου να είστε πάντα ενήμεροι για τις πιο πρόσφατες εξελίξεις στον κόσμο των PCs. Κάθε αλλαγή που πραγματοποιήσαμε μέχρι τώρα στη δομή και την εμφάνιση του περιοδικού, όπως η προσθήκη του συνοδευτικού CD αντί της δισκέτας, γεννήθηκε μέσα από τις δικές σας προτάσεις και επιθυμίες.

Το περιοδικό βρίσκεται στα πρόθυρα μίας εκτενούς ανανέωσης. Οι αλλαγές που παρατηρείτε αυτόν το μήνα αποτελούν μόνο μία μικρή γεύση της νέας μορφής του, στην οποία ζητάμε από εσάς να διαδραματίσετε ενεργό ρόλο. Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο που ακολουθεί και δώστε τις δικές σας προτάσεις για το καινούριο "PC MASTER", καθώς και για το συνοδευτικό CD-ROM. Μπορείτε να ταχυδρομήσετε την επόμενη σελίδα ή φωτοτυπία της στη διεύθυνση:

Προς περιοδικό
PC MASTER
Λεωφ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα
Για το Ερωτηματολόγιο

Το "PC MASTER" θα προσφέρει κατόπιν κλήρωσης 10 ετήσιες συνδρομές σε ισάριθμους τυχερούς αναγνώστες που θα απαντήσουν στο ερωτηματολόγιο.
Σας ευχαριστούμε θερμά για τη συνεργασία σας και τη συμβολή σας στην προσπάθειά μας για ένα καλύτερο "PC MASTER".

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Τι υπολογιστή διαθέτετε;

- ❑ Μικρότερο από 486/66
- ❑ 486/66-120
- ❑ Pentium 75-120
- ❑ Pentium 120 και άνω

Ποιο λειτουργικό σύστημα χρησιμοποιείτε;

- ❑ DOS
- ❑ DOS/Windows 3.11
- ❑ DOS/Windows 95

Χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή:

- ❑ Στο σπίτι
- ❑ Στο Γραφείο
- ❑ Για επαγγελματικούς λόγους
- ❑ Προς το παρόν για εξοικείωση
- ❑ Μόνον ως χόμπι
- ❑ Για games

Ποιες εφαρμογές (εκτός παιχνιδιών) χρησιμοποιείτε στον υπολογιστή σας; (Μπορείτε να σημειώσετε περισσότερες από μία απαντήσεις.)

- ❑ Επεξεργαστή κειμένου
- ❑ Επεξεργασία εικόνας
- ❑ Database
- ❑ Λογιστικό φύλλο

Αλλο (σημειώστε)

____

____

____

Ποιο είδος παιχνιδιών προτιμάτε; (Μπορείτε να σημειώσετε περισσότερες από μία απαντήσεις.)

- ❑ Adventures/RPGs
- ❑ Arcade/action
- ❑ Doom style
- ❑ Simulation
- ❑ Sports
- ❑ Strategy

Αλλο (σημειώστε)

____

____

____

Πόσο συχνά αγοράζετε το "PC Master";

- ❑ Κάθε μήνα
- ❑ Περίπου κάθε δύο μήνες
- ❑ Τρεις-τέσσερις φορές το χρόνο
- ❑ Σπάνια
- ❑ Είναι η πρώτη φορά που το αγοράζω

Ποιος είναι ο σημαντικότερος λόγος που διαβάζετε το "PC Master";

- ❑ Πληρότητα ύλης
- ❑ Κάλυψη θεμάτων
- ❑ Αξιοπιστία/Εγκυρότητα
- ❑ Ειδικά αφιερώματα

Πόσοι άλλοι, εκτός από εσάς, διαβάζουν το "PC Master" που αγοράζετε;

- ❑ Κανένας
- ❑ Ενας
- ❑ Δύο ή περισσότεροι

Εκτός από το "PC Master", ποια άλλα περιοδικά Πληροφορικής διαβάζετε; (Μπορείτε να σημειώσετε περισσότερες από μία απαντήσεις.)

- ❑ CD Show
- ❑ Computer & Software
- ❑ Computer Για Ολους
- ❑ Multimedia & CD ROM
- ❑ RAM
- ❑ WIN

Με τι άλλο, εκτός από τα computers, απασχολείστε τις ελεύθερες ώρες σας; (Μπορείτε να σημειώσετε περισσότερες από μία απαντήσεις.)

- ❑ Κινηματογράφος
- ❑ Τηλεόραση/Video
- ❑ Διάβασμα
- ❑ Αθλητισμός
- ❑ Μουσική
- ❑ Εξοδος με παρέα

Αλλο (σημειώστε)

____

____

____

Τι βαθμολογία, με άριστα το 5, δίνετε στις στήλες του "PC Master" που ακολουθούν;

(5=άριστη, 4=πολύ καλή, 3=μέτρια, 2=αδιάφορη, 1=να καταργηθεί)

Μεταξύ μας ____________

PC Experience ____________

Αφιέρωμα ____________

Hardware Test ____________

Special Review ____________

Adventure & RPG Reviews ____________

Simulation Reviews ____________

Strategy Reviews ____________

Action Reviews ____________

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Adventure SOS ____________
Most Wanted ____________
Hints & Tips ____________
Games Review ____________
CompuLink ____________
Πριν αγοράσετε ____________
Programming ____________
How To ____________
Αλληλογραφία ____________

Σας ενδιαφέρει η δημιουργία των παρακάτω στηλών;

ΝΑΙ	ΟΧΙ	
❑	❑	Σταθερό Software Review μίας σοβαρής εφαρμογής με πρακτικές συμβουλές χρήσης
❑	❑	Ρεπορτάζ αγοράς με συνεντεύξεις και παρουσιάσεις σε γνωστά καταστήματα του χώρου
❑	❑	Παράλληλος προγραμματισμός σε διάφορα περιβάλλοντα
❑	❑	Πρακτικές συμβουλές για τα δημοφιλέστερα προγράμματα της αγοράς (Excel, CorelDRAW!, κ.λπ).
❑	❑	Terra Informatica με παρουσιάσεις Hi-Tech προϊόντων και απόψεων
❑	❑	Διήγημα

Σας ενδιαφέρουν τα multiplayer games;

❑ Ναι, μου αρέσουν πολύ
❑ Οχι
❑ Ετσι κι έτσι

Χρησιμοποιείτε το CD του "PC Master";

❑ Ανελλιπώς
❑ Συχνά
❑ Σπάνια
❑ Ποτέ

Τι βαθμολογία, με άριστα το 5, δίνετε στις κατηγορίες του CD του "PC Master";
(5=άριστη, 4=πολύ καλή, 3=μέτρια, 2=αδιάφορη, 1=να καταργηθεί)

Game Demos ____________
Shareware Games ____________
Utilities ____________
Patches ____________
Solutions ____________
Προγράμματα αναγνωστών ____________

Θα θέλατε να διαμορφωθεί το interface του CD έτσι ώστε να τρέχει αποκλειστικά μέσα από τα Windows;

❑ Ναι, αποκλειστικά
❑ Οχι αποκλειστικά, να υπάρχει και η DOS έκδοση
❑ Οχι, καθόλου μέσα από Windows

Υπάρχει κάτι άλλο που θα θέλατε να συμπεριληφθεί στο CD του PC Master; Αν ναι, προσδιορίστε:

____
____
____
____
____

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ονομα: ____________
Επώνυμο: ____________
Διεύθυνση: ____________
Τ.Κ.: ____________
Πόλη: ____________
Ηλικία: ____________
Επάγγελμα/Ιδιότητα: ____________

1,2 - ΙΟΥΛΙΟΣ, ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1996 Π.Χ. ΤΙΜΗ: ΔΩΡΕΑΝ!

Τυ καισσα

JULY · AUGUST

ΝΕΟ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ, Β' ΠΕΡΙΟΔΟΣ, ΤΕΥΧΟΣ ΔΙΠΛΟ, ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟ ΚΑΙ ΜΕ ΚΟΥΠΟΝΙ!



I, TYRANT: ΤΟ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ MONSTROUS ARCANA ΔΙΝΕΙ ΜΙΑ ΠΛΗΡΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΕΦΙΑΛΤΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΤΩΝ BEHOLDERS: ΣΤΟΧΟΙ, ΚΙΝΗΤΡΑ, ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ, ΑΔΥΝΑΜΙΕΣ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ.



DRAGON DICE KICKER PACK 4: THE FERAL: ΤΑ ΑΓΡΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΕΙΔΗ ΚΤΗΝΗ ΤΣΑΚΙΖΟΥΝ ΤΙΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΕΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "DRAGON DICE"



VOLO'S GUIDE TO THE DALELANDS: ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΩΝ "FORGOTTEN REALMS" ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ SHADOWDALE, ΟΠΟΥ ΜΕΝΕΙ Ο ELMINSTER, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΤΟΥ ΜΥΘΗ DRANNOR ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΤΟΥ ΣΑΤΑΝΙΚΟΥ ΖΗΕΝΤΑΡΙΜ... ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΑ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΝ VOLO ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΗΣΕΙ ΜΕ ΤΟΝ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΤΟΥ ΤΡΟΠΟ.



HEROES' LOREBOOK: ΤΑ STATISTICKS ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΑΠΟ ΤΑ NOVELS ΤΗΣ T.S.R ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ "FORGOTTEN REALMS" ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΟΥ D.M ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΣΤΑ ΔΙΚΑ ΤΟΥ CAMPAIGN.



DEATH UNCHAINED: ΤΟ EBON FOLD ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΙΣ ΘΑΝΑΤΟΥΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ DEMENTLIEU. ΜΙΑ ΑΥΤΟΤΕΛΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΣΑΝ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ "GRIM HARVEST".

DEFILERS AND PRESERVERS: WIZARDS OF ATHAS: ΟΛΑ ΟΣΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΓΟΥΣ ΤΟΥ "DARK SUN" ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΤΟΛΜΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΡΩΤΗΣΕΤΕ! ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΗ ΝΕΑ ΤΑΞΗ ΜΑΓΩΝ, STORM MAGE, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΝΕΑ PROFICIENCIES, CHARACTER KITS ΚΑΙ SPELLS!



MIDDLE EARTH: THE DRAGONS: ΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΤΟΥ J.R.R. TOLKIEN ΕΠΙΣΚΕΠΤΟΝΤΑΙ ΤΙΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ ΣΑΣ!

DEATH ASCENDANT: ΤΟ ΔΙΧΤΥ ΤΗΣ ΣΥΝΩΜΟΣΙΑΣ ΤΟΥ EBON FOLD ΑΠΛΩΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΤΟ "GRIM HARVEST" ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

SAGES AND SPECIALISTS: ΕΝΑ ΝΕΟ D.M GUIDE RULES SUPPLEMENT ΓΕΜΑΤΟ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΑΞΕΙΣ N.P.C ΟΙ ΟΠΟΙΟΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΞΕΛΙΧΘΟΥΝ ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ.

MYTHOS: ΤΟ ΝΕΟ CARD GAME ΓΕΜΑΤΟ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ! ΜΥΘΙΚΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!

MAGIC THE GATHERING, ALLIANCES: ΤΟ ΝΕΟ EXPANSION ΤΟΥ "ICE AGE" ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ. ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ; ΕΤΟΙΜΟΙ ΓΙΑ ΣΥΜΜΑΧΙΕΣ;

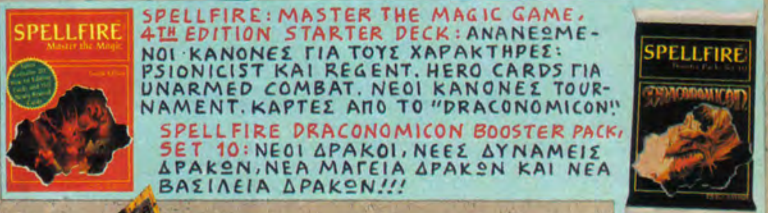


HELLBOUND: THE BLOOD WAR: ΜΙΑ ΚΟΛΟΣΙΑΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΜΕ ΦΟΝΤΟ... ΤΟΝ ΧΙΛΙΕΤΗ ΠΟΛΕΜΟ! ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ FIENDS ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΑΡΧΟΥΣ ΤΩΝ BLOOD WARS! ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΓΙΑ D.M, ΠΑΙΚΤΕΣ, ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΚΑΙ ΧΑΡΤΕΣ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΤΟ 16ΣΕΛΙΔΟ ΚΟΜΙΚ!!!



SPELLFIRE: MASTER THE MAGIC GAME, 4TH EDITION STARTER DECK: ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: PSIONICIST ΚΑΙ REGENT. HERO CARDS ΓΙΑ UNARMED COMBAT. ΝΕΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ TOURNAMENT. ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟ ΤΟ "DRACONOMICON"!

SPELLFIRE DRACONOMICON BOOSTER PACK, SET 10: ΝΕΟΙ ΔΡΑΚΟΙ, ΝΕΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΔΡΑΚΩΝ, ΝΕΑ ΜΑΓΕΙΑ ΔΡΑΚΩΝ ΚΑΙ ΝΕΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΔΡΑΚΩΝ!!!



EYE OF PAIN: ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟΝ ΕΦΙΑΛΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ BEHOLDERS, ΣΤΟ ΑΓΝΩΣΤΟ ΥΠΟΓΕΙΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΟΥΣ.



25%

ΝΑ ΚΑΙ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΜΑΣ!

ΟΧΙ ΦΩΤΟΤΥΠΙΕΣ

25% ΕΚΠΤΩΣΗ!!!

ΣΤΟ: INTRODUCTION TO ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ΜΕΧΡΙ 31·8·96

T.S.R NOVELS:

- THE BLACK VESSEL
- RUNES OF AUTUMN
- KNIGHTS OF THE ROSE
- CORMYR
- PASSAGE TO DAWN
- CAST OF FATE
- THE MAGE IN THE IRON MASK

ΚΑΪΣΣΑ:

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ!... ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓΙΑΣ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21 ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72, ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
- Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 · Κοντα Στη Ροτόντα 546 35, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ☎ 212 734
- Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 · Εμπορικό Κεντρο "Πλάζα" 166 74, ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
- ΦΙΛΩΝΟΣ 43 · Απέναντι Από ΑΓΙΑ ΤΡΙΑΔΑ 185 31, ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
- ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40 - Στην ΕΒΕΛΚΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ ☎ 68 44 928

ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ:

- ΔΕΡΙΓΝΥ 23 · Πλατεία ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34, ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990

Ο ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ



Καλοκαίρι, λοιπόν, σε κάποιο νησί... Κάθεστε αναπαυτικά στην ξαπλώστρα. Το κύμα σκάει δίπλα σας, έχετε το περιοδικό μπροστά σας και διαβάζετε τα σχόλια για την πληροφορική σαιζόν που μόλις έκλεισε!

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Για τα περισσότερα περιοδικά του χώρου η ανασκόπηση της χρονιάς, από την πλευρά της Πληροφορικής, γίνεται με τον ερχομό του νέου έτους. Ομως για σκεφτείτε το καλύτερα... Ουσιαστικά τώρα δεν κλείνει ο κύκλος; Τώρα που ήρθε το καλοκαίρι και η κίνηση είναι ανύπαρκτη, οι κυκλοφορίες νέων προϊόντων λιγοστές και όλοι ετοιμάζουν τις μεγάλες ανακοινώσεις για το φθινόπωρο. Είναι συνεπώς η κατάλληλη στιγμή για την ετήσια παρουσίαση τεχνολογιών, προσώπων, μηχανημάτων και προγραμμάτων που σημάδεψαν την υπολογιστική χρονιά που μόλις τέλειωσε. Οπως πάντα, στο γνώριμο ρυθμό της στήλης, με ευθύτητα και μια δόση χαλαρότητας, απονέμουμε τα δικά μας βραβεία και καυτηριάζουμε τα κακώς κείμενα. Εχουμε και λέμε:

ΠΡΟΣΩΠΑ

Jim Barksdale και Marc Andreessen: Ποιοι είναι αυτοί; Ελάτε τώρα, κάνετε πως δεν τους ξέρετε... Είναι τα αφεντικά της Netscape Communications, με το Navigator, τον θρυλικό graphical browser. Χωρίς αμφιβολία, κατέχουν περίοπτη θέση στο πάνθεον των στελεχών, ίσως διότι διευθύνουν μία εταιρία που βρίσκεται στην αιχμή της τεχνολογίας του Internet και παράγει το πιο δημοφιλές δικτυακό προϊόν, με 70 εκατομμύρια χρήστες. Αναρωτηθήκατε ποιο είναι το ύφος αυτών των ανθρώπων, ποια είναι η στάση ζωής που διαφαίνεται μέσα από τη συμπεριφορά τους και την καθημερινή επαφή με την αγορά και τον Τύπο;

Ο μεν Jim είναι ο τύπος του βαρύγδουπου στελέχους, που περιμένει τη λιμουζίνα για να τον παραλάβει, έχει γνώμη για όλα και διαθέτει έναν ευδιάκριτο, επιμελώς συντηρούμενο σνομπισμό. Η απότομη επιτυχία της εταιρίας, βλέπετε, τον έχει οδηγήσει να υιοθετήσει ένα στιλ μάλλον ελιτίστικο. Ο Marc, από την άλλη, είναι ένας καταπληκτικός guru τύπος, που λέει λίγα αλλά κάνει πολλά. Στα 24 του χρόνια και ήδη εκατομμυριούχος, εξακολουθεί να ντύνεται, να συμπεριφέρεται και να δρα το ίδιο απλά και ανθρώπινα όπως στα κολεγιακά του χρόνια. Our kind of guy, που λένε και οι Αμερικανοί (με άλλα λόγια, ο πληροφορικός τύπος που "πάμε").

Bill Gates: Ναι, ναι, πάλι αυτός ο ενοχλητικός τύπος με τα γυαλιά και το ύφος σπασίκλα. Εμείς φταίμε που είναι συνέχεια στην επικαιρότητα; Σε όποια εκδήλωση κι αν μιλά, η αίθουσα γεμίζει ασφυκτικά. Στο MIT που έδωσε πρόσφατα διάλεξη και περιέγραψε το πλέγμα τεχνολογιών στις οποίες επενδύει η Microsoft, δεν έπεφτε καρφίτσα. Ολοι κρέμονταν από τα λόγια του. Μπορείτε να τον μισήσετε ή να τον συμπαθήσετε, αλλά δεν μπορείτε σε καμία περίπτωση να τον αγνοήσετε. Γνωρίζει πολύ καλά πώς να κρατήσει την εταιρία του στην κορυφή και έχει πάντα να παρουσιάσει κάτι πιο εξελιγμένο. Αυτή είναι η αλήθεια.

Η ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ

Ποιος τσακώθηκε με ποιον; Ο καβγάς με τη μεγαλύτερη δημοσιότητα είναι αυτός μεταξύ Microsoft και Netscape. Διαλέγετε

πλευρά, φοράτε τα κράνη σας και περιμένετε στα χαρακώματα. Υπάρχουν όμως και συγκρούσεις μεταξύ Microsoft - Sun, Sun - Silicon Graphics καθώς και συμμαχίες όπως της Digital με τη Microsoft, της IBM με την Oracle και πάει λέγοντας. Τώρα, εμάς δεν μας πέφτει και ιδιαίτερος λόγος εδώ στην ταπεινή, πλην ένδοξη, Ελλάδα. Αρκεί να έχουμε αντιπροσωπίες που μας σέβονται.

Στην Ελλάδα οι περισσότερες εταιρίες παλεύουν να βρουν μια άκρη με τους διαγωνισμούς του Δημοσίου, η Στουρνάρη εξακολουθεί να εποικίζεται με ένα σωρό μικρομάγαζα Πληροφορικής και το μάθημα της Πληροφορικής στα σχολεία προχωρά με ικανοποιητικούς ρυθμούς. Βέβαια, στις περισσότερες των περιπτώσεων τα παιδιά δεν έχουν δει ακόμη πώς είναι αυτό το έρμο το PC, αλλά πού θα πάει, θα εξοπλιστούν κάποτε όλες οι αίθουσες (μόνο που μέχρι τότε τα μηχανήματα που θα έχουν παραγγελθεί θα είναι για πέταμα!).



Ενα τέτοιο εξοχικό σπίτι θέλω κι εγώ!

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ & ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Η χρονιά του Internet. Οποιο περιοδικό κι αν ανοίξετε, θα το βρείτε μπροστά σας. Σε σημείο που αναρωτιόμαστε αν όλος ο κόσμος αρχίζει και τελειώνει σε ένα Δίκτυο, όσο μεγάλο κι αν είναι αυτό. Ακόμη και τα έντυπα ευρείας κυκλοφορίας (βλέπε "ΚΛΙΚ") ευαγγελίζονται τα αγαθά του νέου καλωδιωμένου κόσμου. Το Internet εισέβαλε στα σπίτια μας, έγινε ρεπορτάζ στην τηλεόραση, περιφερειακό θέμα ακόμη και σε τηλεπεριοδικά, το έμαθαν στα ορεινά, πεδινά και νησιωτικά της χώρας. Τα ίδια και χειρότερα στο εξωτερικό. Ολα αυτά είναι αναμενόμενες υπερβολές καθώς το Internet κάνει το μεγάλο μπαμ και ετοιμάζεται να φτάσει σε όλους. Το κόστος πρόσβασης φθηναίνει μέρα με τη μέρα (στην Αμερική, με κάθε συνδρομή παίρνετε έναν υπολογιστή κι ένα modem δώρο, που λέει ο λόγος). Το γεγονός αυτό είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικό, διότι απομακρύνει τον κίνδυνο δημιουργίας μιας δικτυακής elite, απροσπέλαστης στο ευρύ κοινό. Με την πτώση και στις τιμές των υπολογιστών, καθένας μπορεί να συμμετάσχει ισότιμα στην ηλεκτρονική κοινωνία του αύριο. Μάλιστα, η απλοποίηση της διαδικασίας σύνδεσης και χρήσης των εργαλείων του Internet, σε συνδυασμό με την υπέροχη πλοήγηση στον Web, έχει ως αποτέλεσμα όλο και περισσότερος κόσμος να συνειδητοποιεί ότι δεν χρειάζεται να είναι κάποιος guru ούτε να έχει πτυχίο αστροφυσικής για να θαυμάσει τα αγαθά των hypermedia.

Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι και τεχνικοί τώρα, μεγάλο τεχνολογικό άλμα ήταν μεταξύ άλλων και η εμφάνιση των plug-ins από την Netscape. Πρόκειται για μικρά ψηφιακά πρόσθετα, που επικάθονται στο Navigator και προσδίδουν αυξημένη λειτουργικότητα, επεκτείνοντας δραστικά τις δυνατότητές του. Θέλετε, για παράδειγμα, να διαβάζετε αρχεία του Autocad που κάποιος έχει εισαγάγει στις σελίδες του; Παίρνετε το αντίστοιχο plug-in με την ονομασία Whip της Autodesk και είστε έτοιμοι να θαυμάσετε κατόψεις και τοπογραφικά διαγράμματα μέσα από το Netscape. Μια και αναφερόμαστε σε θέματα μηχανικών/σχεδιαστών, σε αυτό το τεύχος περιλαμβάνονται και εικόνες από ειδικευμένα αρχιτεκτονικά πακέτα.

Αλλο ορόσημο της περιόδου που έκλεισε, τουλάχιστον για το εξωτερικό, είναι η εντυπωσιακή άνοδος στις πωλήσεις φορητών υπολογιστών. Ανέκαθεν τα notebooks ήταν πολύ αργά σε σχέση με τα αντίστοιχα desktop μηχανήματα, πολύ ακριβά για να τα θεωρήσει κάποιος προσιτά και με προβληματικά κανάλια διάθεσης (στη χώρα μας). Οι καιροί όμως αλλάζουν... Οι τιμές έπεσαν, οι επιδόσεις βελτιώθηκαν δραματικά και πολλοί αγοράζουν notebook ακόμη και ως κύριο υπολογιστή. Μεγάλες οθόνες, επαρκής αυτονομία, καλή εργονομία και επεκτασιμότητα, μαζί με τα πατροπαράδοτα πλεονεκτήματα της μεταφερτότητας, καθιστούν τα μηχανήματα της κατηγορίας κυρίαρχη τάση της σαιζόν. Βραβεία καλύτερης σχεδίασης φορητών υπολογιστών κερδίζουν οι IBM και Toshiba, με τους υπόλοιπους να ακολουθούν από απόσταση.

HARDWARE

Ενα μεγάλο μπράβο από τη στήλη και πρώτο βραβείο στις ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, καθώς και στην καταπληκτική video camera Quickcam που βγήκε και σε έγχρωμη έκδοση. Οι περισσότερες δουλεύουν σε ανάλυση 640x480 με εκατομμύρια χρώματα και είναι βολικές στη χρήση. Αφού απαθανατίσετε τις αξέχαστες στιγμές των καλοκαιρινών διακοπών, συνδέετε την κάμερα στη σειριακή θύρα και μεταφέρετε τις εικόνες στον υπολογιστή, έτοιμες να εισαχθούν στα έγγραφά σας. Νέα μόδα στην Αμερική, μαζί με κάποια άλλα gadgets. Η κάμερα της Quickcam, από την άλλη πλευρά, τοποθετείται πάνω στο monitor και στοχεύει το πρόσωπό σας. Με ένα πρόγραμμα CuSee-Me, μπορείτε να αλληλεπιδράτε με άλλους και να τους βλέπετε σε ένα παρά-



Οι μηχανικοί μας σε δράση. Αν και λιγοστά τα χρώματα, πιστεύω να συμφωνήσετε ότι είναι αρκετά εντυπωσιακό.

θυρο σαν να παρακολουθείτε τηλεόραση. Θέλει γρήγορες συνδέσεις για να λειτουργήσει ανθρώπινα και να μην αποκοιμηθείτε από την αργή διαδοχή των frames. Η μονόχρωμη έκδοση θα συνεργαστεί με ένα 28άρι modem, αλλά για την έγχρωμη χρειάζεστε ISDN. Τώρα πια, μπορείτε να βλέπετε ΚΑΙ το πρόσωπο του συνομιλητή σας. Αντε να κρύψετε μετά ποιος είστε...

Εκτυπωτής της χρονιάς ο Deskjet 850C της Hewlett-Packard και scanner ο ScanJet 4P, της ίδιας εταιρίας. Η HP εξακολουθεί να εμπνέει εμπιστοσύνη και να κατασκευάζει υπέροχα προϊόντα. Ο μεν 850C συνεχίζει την παράδοση των εργαλείων στα οποία μπορείτε να βασιστείτε για τη δουλειά σας, είναι ταχύτατος και ποιοτικός, ενώ συνολικά η σειρά Deskjet εξακολουθεί να κυριαρχεί παγκοσμίως, με μερίδιο αγοράς που υπερβαίνει το 50%. Ο 4P, από την άλλη πλευρά, αποτέλεσε σταθμό, διότι έφερε την κλασική ποιότητα των scanners της εταιρίας κοντύτερα στο ευρύ κοινό. Με κόστος γύρω στις 150.000 παίρνετε έναν scanner που υποστηρίζει χρώμα 24-bit και ανάλυση 300 dpi. Σε αντίθεση με τα περισσότερα ανταγωνιστικά προϊόντα που θέλουν μία σειρά από λεπτές ρυθμίσεις για να αποδώσουν όπως πρέπει, ο ScanJet προσφέρει ικανή αυτοματοποίηση και διαλέγει για λογαριασμό σας τις βέλτιστες ρυθμίσεις, επιτυγχάνοντας πάντοτε το καλύτερο αποτέλεσμα. Σε αυτήν την τιμή είναι πειρασμός.

Σε ό,τι αφορά τα εναλλακτικά μέσα αποθήκευσης, τα προϊόντα της Iomega δρέπουν δάφνες παγκοσμίως. Τόσο το κλασικό Zip όσο και το νεοαφιχθέν Jaz αποτελούν έξοχες λύσεις. Η αξιοπιστία, η ευκολία χρήσης και η διευκόλυνση που παρέχει το Zipάκι αποδείχθηκαν στην πράξη και στη δική μου εγκατάσταση τόσο για backup όσο και για μεταφορά μεγάλων αρχείων για επαγγελματικούς λόγους. Επάξια κερδίζει το βραβείο της στήλης.

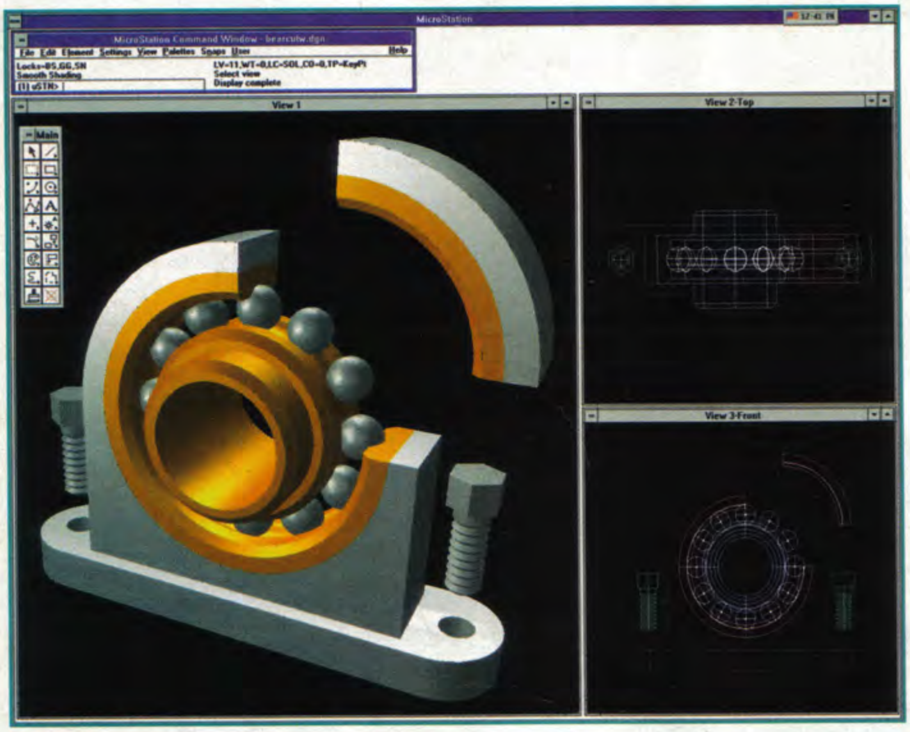
Η καλύτερη ιδέα στον τομέα των ολοκληρωμένων συστημάτων ήρθε από την αμερικανική Gateway και το Destination PC, μια προσπάθεια για να συγκλίνει ο κόσμος των υπολογιστών με τις ηλεκτρικές/ ονικές καταναλωτικές συσκευές. Ερχεται με μία ειδική οθόνη 31 ιντσών (κι εγώ που έλεγα ότι η 17άρα μου είναι μεγάλη), έχει ασύρματο πληκτρολόγιο κι ένα mouse που μοιάζει περισσότερο με τηλεκοντρόλ. Τώρα πλέον, οι οικογενειακές μάχες δεν θα γίνονται για τα τηλεοπτικά κανάλια, αλλά για το ποιες σελίδες θα επισκέπτεστε στον Web και ποιος θα παίξει πρώτος με τους multimedia τίτλους. Κατά τα άλλα, πρόκειται για ένα αξιοπρεπέστατο Pentium μηχάνημα, με όλα του τα καλά. Θα το βάλετε δίπλα στο σύνθετο και θα καμαρώνετε, δείχνοντάς το στους γείτονες!

SOFTWARE

Εδώ έχουμε να πούμε αρκετά. Καλύτερο πακέτο για τη χρονιά που πέρασε είναι το Microsoft Frontpage. Αν το όνομα δεν σας λέει τίποτε, μισό λεπτό να διευκρινίσω. Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι έχετε πακέτο συνδρομής True PPP σε κάποιον provider (όπως το PowerPack της CompuLink, για παράδειγμα). Αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά που συνδέεστε με το Internet, σας δίνεται μία προσωρινή διεύθυνση. Αν εκείνη τη χρονική στιγμή "τρέχετε" κάποιον, υποτυπώδη έστω, Web server, οι υπόλοιποι χρήστες του δικτύου μπορούν να βλέπουν μια χαρά τον προσωπικό σας κόμβο. Δεν είναι υπέροχο; Εδώ είναι που υπεισέρχεται το FrontPage. Αποτελεί ένα υπέροχο εργαλείο για να στήσετε και να διαχειριστείτε ένα Web site. Δουλεύει άψογα και σε περιβάλλον Windows 95, διαθέτει έναν εκπληκτικό HTML editor κι επιπλέον σας δείχνει όλες τις σελίδες διαγραμματικά. Αυτό έκανα κι εγώ, λοιπόν. Δημιούργησα τον ομόδικο μου κόμβο, ο οποίος "βγαίνει στον αέρα" κάθε Δευτέρα 10:30 με 12:30 το βράδυ. Για να συνδεθείτε, θα πρέπει να κάνετε το εξής: Πηγαίνετε στον κόμβο της CompuLink (http://www.compulink.gr) και από την navigation bar στο κάτω μέρος της σελίδας, πατάτε το κουμπί με την ένδειξη Services. Μετά διαλέγετε την υπηρεσία Finger. Από εκεί, μπορείτε να εκτελέσετε τη σχετική εντολή και να δείτε ποιοι χρησιμοποιούν την τρέχουσα χρονική περίοδο το PowerPack και μάλιστα ποια είναι η διεύθυνση του καθενός, π.χ. 194.196.149.9. Βλέπετε ποιο IP έχει ο χρήστης jim, το δίνετε στον browser και... μπαίνετε στην κεντρική σελίδα του ταπεινού μου κόμβου, ο οποίος είναι φιλόξενος και ανοικτός προς όλους. Πιστέψτε με, είναι καταπληκτική αίσθηση να έχετε δικές σας σελίδες να εκπέμπουν πειραματικά. Ολος αυτός ο κόσμος που μαζεύεται... Νιώθετε την παρουσία του, ακόμη και από τα λαμπάκια του modem που αναβοσβήνουν μέσα στο σκοτάδι. Αισθάνεστε ότι μοιράζεστε με άλλους μια μοναδική εμπειρία, ότι βιώνετε κάτι ενεργό, ότι υπάρχει άμεση επικοινωνία. Απίθανη στιγμή, πράγματι.

Το δεύτερο βραβείο απονέμεται και πάλι στη Microsoft και το μοιράζονται τα προϊόντα NetMeeting και Comic Chat. Το μεν πρώτο είναι ένα conferencing tool, που επιτρέπει τη


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
FIRE FIGHT
ELECTRONIC ARTS
WINDOWS® 95
KICK OFF 96
CYBERIA² «RESURRECTION»
RETURN FIRE
SPACE HULK
Vengeance of the Blood Angels
GAMES WORKSHOP
WINDOWS® 95
Sensible WORLD OF SOCCER
Friendware
"One of the best 3D Arcade Racers we've had the pleasure to play" PC Zone
SPEED HASTE
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
E+π PLOTLINE A.E.



Ιδού λίγο 3D modelling-rendering.

συμμετοχή περισσότερων των δύο ατόμων ταυτόχρονα. Πρακτικά, είναι ένα είδος party-line, στο οποίο οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν μηνύματα. Ταυτόχρονα επιτελεί και εργασίες Internet Phone, για να μιλάτε με την άλλη άκρη της Μεσογείου με τις ώρες και να χρεώνεστε ελάχιστα. Επιπλέον, την ώρα που διεξάγεται μια "συνεδρίαση", μπορείτε να στέλνετε και αρχεία στους συνομιλητές (όχι, σαΐτες δεν μπορείτε να τους πετάτε) και επιπλέον να εξασκηθείτε στο application sharing. Την ώρα που είστε συνδεδεμένοι, δηλαδή, να έχετε και οι δύο ανοικτή την ίδια εφαρμογή και να εργάζεστε από κοινού σε ένα project. Επιπλέον, σε ένα whiteboard μπορείτε να "ζωγραφίζετε" τις σκέψεις σας. Τέτοια πακέτα λειτουργούσαν μέχρι πρότινος κυρίως σε περιβάλλον τοπικών δικτύων, αλλά τώρα πια μπορείτε κι εσείς με το γενναίο σας modem να κατακτήσετε τον κόσμο του συνεργατικού computing από απόσταση. Να ήταν μόνο αυτό, θα λέγαμε ότι είμαστε απλώς ευχαριστημένοι. Το πακέτο όμως επιτρέπει και conference hosting κι εδώ είναι που μας συνεπαίρνει ο ενθουσιασμός. Μπορείτε με όλη σας την άνεση να γίνετε οικοδεσπότες και να συγκαλέσετε ένα πρώτης τάξεως meeting-παρτάκι. Δεν χρειάζεται δηλαδή κάποιος κεντρικός εξειδικευμένος server που θα φιλοξενεί τους χρήστες. Εσείς οι ίδιοι, με το PC και τα Windows 95, μπορείτε να διαδραματίσετε κάλλιστα αυτόν τον ρόλο. Με μία λέξη, μοναδικό!

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα ιδιαίτερα σημαντικό φαινόμενο είναι η πτώση στις τιμές των chips μνήμης. Τα 16 MB κοστίζουν πλέον λιγότερο από 40.000 δρχ., με τάση περαιτέρω μείωσης. Με τα δεδομένα αυτά, δεν αξίζει να πάρετε λιγότερα από 32 MB στο μηχάνημα σας και θα νιώθετε επιπλέον βασιλιάς, όταν τρέχετε τα Windows 95. Στα σημαντικά γεγονότα της περιόδου που πέρασε συγκαταλέγεται και η επίθεση της Intel στον τομέα των επεξεργαστών. Τόσο ο Pentium όσο και ο Pentium Pro έχουν φτάσει τα 200 MHz. Ο μεν απλός Pentium προορίζεται για το ευρύ κοινό και τη μεγάλη πλειοψηφία των εφαρμογών που τρέχουμε σήμερα. Ο Pro όμως, λόγω σχεδίασης, θα ταιριάξει περισσότερο με τα Windows NT. Οσοι ετοιμάζεστε για αγορές, σκεφτείτε τον 133άρη Pentium και συνοδεύστε τον με 32 MB μνήμης.

Κλείνοντας την σύντομη ανασκόπηση, ας μελλοντολογήσουμε και λίγο. Η επόμενη έκδοση των επεξεργαστών της Intel, με την κωδική ονομασία P55C, θα περιλαμβάνει τα καινούρια Multimedia Extensions (MMX), μια σειρά από βελτιώσεις που θα δώσουν νέα διάσταση στα πολυμέσα. Ενσωματώνοντας στο ίδιο το chip τεχνικές για full-screen video στα 640x480, με 16 εκατομμύρια χρώματα και 30 frames το δευτερόλεπτο, καθώς και μια σειρά από ειδικές εντολές για επιτάχυνση των λειτουργιών 3D, το PC ξεφεύγει από την κλασική του μορφή και μετατρέπεται σε σταθμό εργασίας, με λογικό κόστος. Σε συνδυασμό με το περίφημο DVD (Digital Video Disk), ετοιμαστείτε να κάνετε το δωμάτιό σας studio.

Στα λειτουργικά συστήματα κυρίαρχο θέμα - ναι, σωστά το μαντέψατε - τα Windows 95. Γνώρισαν την αναμενόμενη επιτυχία, δίχως να μπορούμε να ισχυριστούμε ότι σάρωσαν την αγορά. Προξένησαν όμως τόσα σχόλια όσο σχεδόν κανένα άλλο. Εν ολίγοις, αποτελούν ένα βήμα μπροστά, αναλογιζόμενοι την πολυπλοκότητα των σύγχρονων συστημάτων, την ετερόκλητη σύνθεσή τους και την αέναη μάχη για τη διατήρηση της συμβατότητας. Οπως έχω επαναλάβει, σε μηχάνημα με επώνυμη σύνθεση και ικανό εξοπλισμό είναι εξυπηρετικά. Παρά την γκρίνια, πάντως, οι περισσότεροι σπεύδουν να αναβαθμιστούν για να τα εγκαταστήσουν (δύσκολο να αντισταθεί κάποιος στο κύμα βλέπετε). Από την άλλη, η αναμενόμενη έκδοση του OS/2 με την κωδική ονομασία Merlin, θα περιέχει προχωρημένες δυνατότητες αναγνώρισης ομιλίας. Ενα μεγάλο μπράβο στην IBM, που φέρνει μία τόσο σημαντική τεχνολογία στο χώρο των desktop μηχανημάτων. Ούτως ή άλλως, το τμήμα έρευνας εκεί στη "Μεγάλη Μπλε" έχει αποδείξει ότι αξίζει πολλά-πολλά βραβεία. Απλώς, η εταιρία ευθύνεται που δεν καταφέρνει να μετατρέψει τις πιλοτικές προσπάθειες σε εμπορικά προϊόντα, με γρήγορους ρυθμούς.

ΑΠΟ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ ΠΑΛΙ...

...με νέες εμπειρίες, περισσότερες γνώσεις και δυνάμεις, για να αντεπεξέλθουμε στο νέο κύμα προϊόντων που θα μας κατακλύσει. Δεν είναι ωραίο να είστε μακριά από καθετί το ηλεκτρονικό; Αντε, τώρα που τελειώσαμε, σηκωθείτε από την ξαπλώστρα και ρίξτε μια βουτιά. (ΜΗ, ΣΙΓΑ... Μη πλατσουρίζετε και σηκώνετε νερά, θα μουσκέψει το notebook!...) ■

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μέσα στον καύσωνα, τα αποτελέσματα του καλοκαιρινού διαγωνισμού του PC Master θα είναι ανάσα δροσιάς τουλάχιστον για τους νικητές.

1ος **ΜΠΑΦΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,** Σόλωνα 26, Ιωάννινα

2ος **ΙΩΒΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ,** Αδριανουπόλεως 45, Δράμα

Κερδίζουν: Μία εβδομάδα δωρεάν διαμονή για τρία άτομα στο σύγχρονο συγκρότημα CLUB AGIA ANNA, στην ομώνυμη περιοχή της Βόρειας Εύβοιας, για το διάστημα από 01/09/96 μέχρι 30/09/96, ο καθένας.

Ευγενική προσφορά της εταιρίας
GREEK CAMPINGS LTD,
Στουρνάρη 41, 106 82 Αθήνα,
τηλ.: 3647642, 5227976, fax: 3845114

3ος: **ΚΟΝΤΟΛΕΩΝ ΔΟΜΗΝΙΚΟΣ**, Ταξιαρχών 8, Καλαμάκι
4ος: **ΜΑΥΡΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ,** Σταμπούλη 8, Φλώρινα
5ος: **ΞΑΝΘΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ,** Μιαούλη 2, Θεσσαλονίκη
6ος: **ΜΑΙΜΟΥΛΙΩΤΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ,** Ηρώων Πολυτεχνείου 19, Λάρισα
7ος: **ΛΟΙΖΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ,** Κολοκοτρώνη 25, Θεσσαλονίκη

Κερδίζουν: Ενα παιχνίδι σε CD-ROM (KINGDOM O' MAGIC) ο καθένας.

8ος: **ΒΛΑΒΙΑΝΟΣ ΛΟΥΚΑΣ,** Κλειούς 59, Χολαργός
9ος: **ΜΑΝΩΛΑΡΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ,** Γ. Μαράντη 27, Ηράκλειο Κρήτης
10ος: **ΝΤΟΥΒΛΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ,** Πύλη Τρικάλων
11ος: **ΜΑΝΔΡΕΛΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** Κωττουνίου 5, Κοζάνη
12ος: **ΜΙΧΕΛΟΓΙΑΝΝΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ,** Καστρηνάκη 15, Ηράκλειο Κρήτης

Κερδίζουν: Ενα παιχνίδι σε CD-ROM (KNIGHT'S CHASE) ο καθένας.

Τα παιχνίδια είναι ευγενική προσφορά
της εταιρίας **ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α.Ε.**,
Στουρνάρη 35, 106 82 Αθήνα,
τηλ.: 3302980-2, fax: 3648254

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ

Οι νικητές των δύο πρώτων δώρων θα πρέπει να επικοινωνήσουν με τα γραφεία της Greek Campings LTD (τηλ.: 3647642, κα Αλεξάκου) μέχρι τις 05/08/96, ενώ οι υπόλοιποι θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC Master (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 16/09/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν επικοινωνήσει με την Greek Campings LTD ή δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις παραπάνω ημερομηνίες για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, το δώρο θα παραλάβει ο πρώτος από τους 12 επιλαχόντες που έχουν ήδη κληρωθεί.

MULTI MEDIA BOX

ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ MULTIMEDIA

Γίνετε και εσείς ένας μάγος των multimedia! Γνωρίστε το θαυμαστό κόσμο τους και δημιουργήστε τις δικές σας multimedia εφαρμογές.

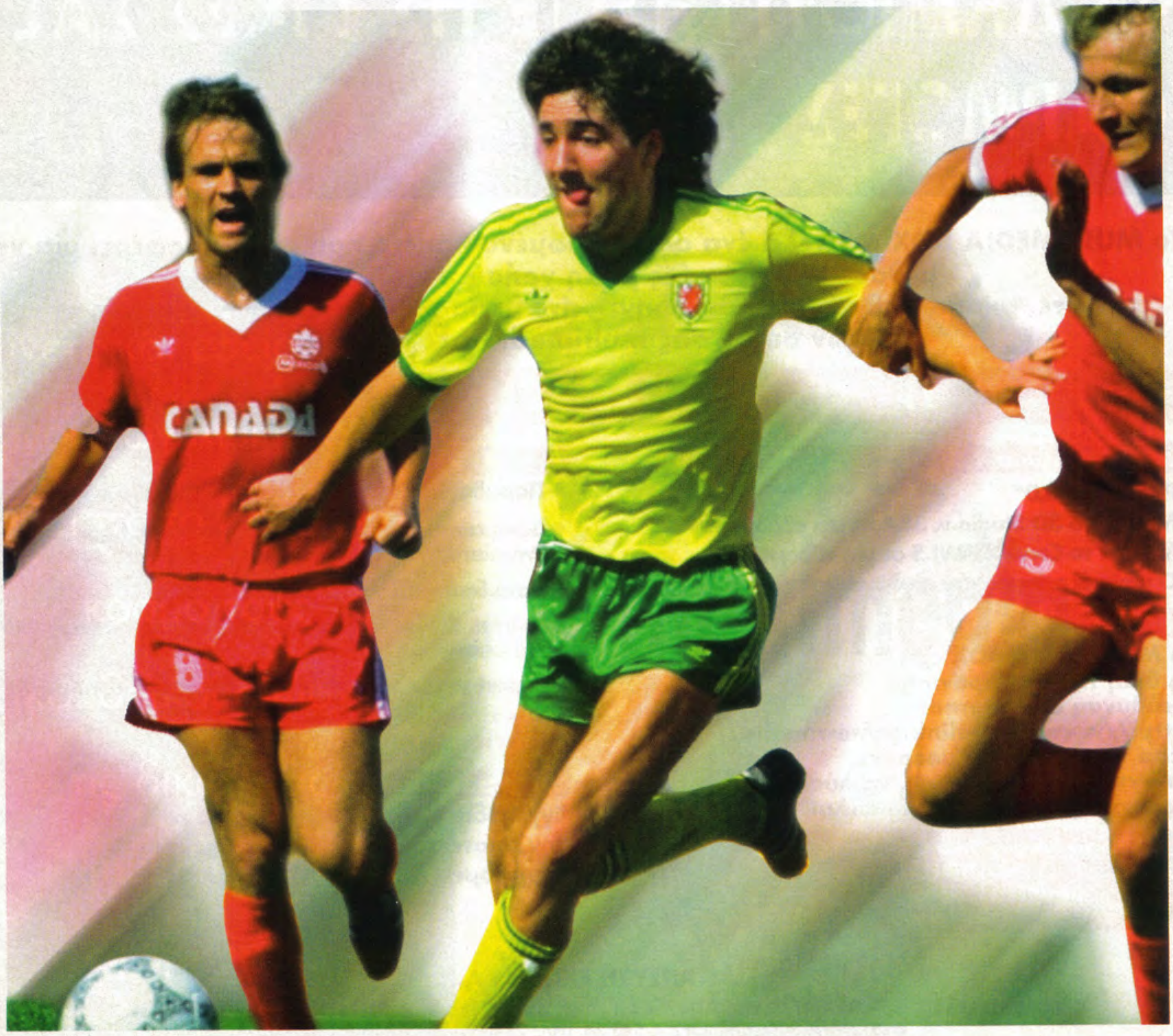
Ο Μαγικός κόσμος των multimedia... σε ένα κουτί!

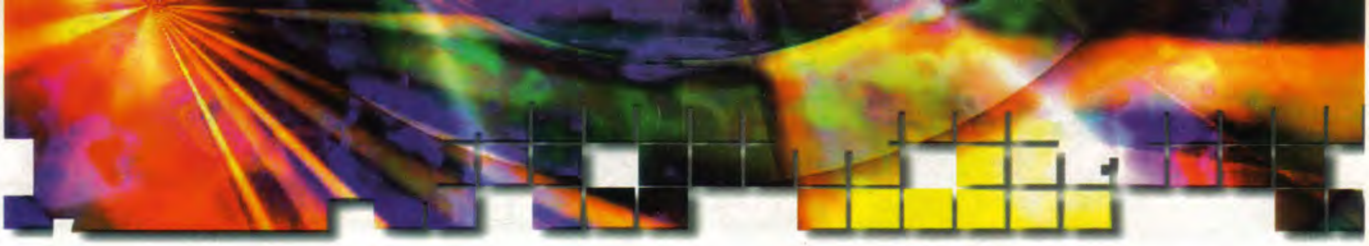
VIRTUAL MULTIMEDIA CLASSROOM

SOCCER GAMES

Το ποδόσφαιρο είναι ένα άθλημα που συγκινεί εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Από την αυγή λοιπόν της ύπαρξής τους, τα computer games το τίμησαν δεόντως. Ποιος δεν θυμάται το περίφημο Match Day στον Spectrum! Από τότε, όμως, η τεχνολογία προχώρησε πολύ και οι αντίστοιχοι σημερινοί τίτλοι είναι πολύ δυνατοί. Το Ευρωπαϊκό Πρωτάθλημα Ποδοσφαίρου που τελείωσε τον περασμένο μήνα μας δίνει την ευκαιρία να τους δούμε από κοντά.

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr





Το 1996 είναι μία πολύ σημαντική χρονιά για τους φιλάθλους, Καθώς κατά τη διάρκειά της διεξάγονται πολλά σημαντικά αθλητικά γεγονότα, με κορυφαίο όλων τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην Ατλάντα των Ηνωμένων Πολιτειών. Ωστόσο, ειδικότερα για τους φίλους του ποδοσφαίρου, το 1996 είναι επίσης σημαντική χρονιά, μια και είχαμε τη διεξαγωγή του Ευρωπαϊκού Πρωταθλήματος Ποδοσφαίρου - πιο γνωστό ως EURO '96 - στα γήπεδα της Αγγλίας.

Οταν μάλιστα θα διαβάζετε αυτό το αφιέρωμα, το EURO '96 που κατέκτησε για τρίτη φορά στην ιστορία της η Γερμανία θα αποτελεί ήδη παρελθόν. Με αφορμή λοιπόν το Ευρωπαϊκό Πρωτάθλημα που μόλις τελείωσε, αποφασίσαμε να κάνουμε ένα μικρό αφιέρωμα στα παιχνίδια ποδοσφαίρου σε PC.

Από τα μέσα της δεκαετίας του '80 άρχισαν να διαδίδονται ευρέως οι home υπολογιστές και ταυτόχρονα να εμφανίζονται τα πρώτα αθλητικά παιχνίδια. Στο χώρο του ποδοσφαίρου, το πρώτο παιχνίδι που πράγματι ξεχώρισε ήταν αναμφίβολα το Kick Off στην Amiga. Ανάλογη επιτυχία γνώρισε μετά από λίγο καιρό το ίδιο παιχνίδι στην έκδοσή του για PC, αν και υστερούσε κάπως στο gameplay.

Και ενώ το Kick Off έδειχνε να κυριαρχεί στην κατηγορία του, ήρθε ένα νέο παιχνίδι από μία μικρή - τότε - εταιρία να αμφισβητήσει την κυριαρχία του. Ο λόγος για το Sensible Soccer, το οποίο ήταν εντελώς διαφορετικό στα γραφικά (πολύ μικρότερα), την οπτική γωνία θέσης του γηπέδου, τον ήχο και τον τρόπο χειρισμού. Γενικά, δεν είχε καμία ομοιότητα με το Kick Off, διέθετε όμως ένα εκπληκτικό gameplay που μαγνήτιζε τον παίκτη μέσα σε λίγα λεπτά.

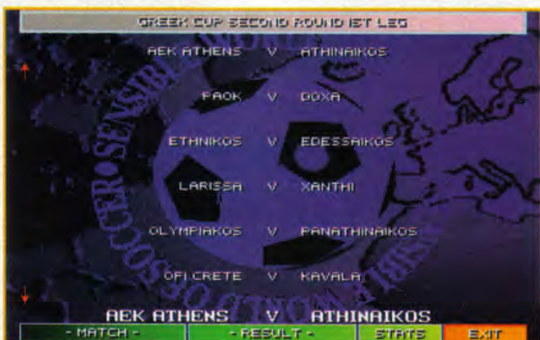
Λίγο καιρό αργότερα, μπορούσε κάποιος να παίζει το Kick Off II και το Sensible World of Soccer, που αποτελούσαν βελτιωμένες εκδόσεις των προαναφερθέντων παιχνιδιών, ενώ ενδιάμεσα είχε κυκλοφορήσει και το Goal, το οποίο είχε πολλές ομοιότητες με το Kick Off, καθώς και τα δύο ήταν δημιουργίες του ίδιου ανθρώπου, ο οποίος όμως είχε "μετακομίσει" σε νέα εταιρία.

Με τα προαναφερθέντα παιχνίδια σηματοδοτήθηκε η πρώτη εποχή των ποδοσφαιρικών computer games για PC. Η δεύτερη περίοδος ουσιαστικά εγκαινιάστηκε με δύο παιχνίδια της Electronic Arts, η οποία μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν είχε κυκλοφορήσει κάποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου, αλλά είχε αξιόλογη δραστηριοποίηση σε άλλα αθλητικά παιχνίδια. Τα παιχνίδια εκείνα ήταν το FIFA '95 και το FIFA '96, τα οποία, μολονότι κυκλοφόρησαν μόλις με ένα χρόνο διαφορά το ένα από το άλλο, ήταν ωστόσο αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους.

Το FIFA '95 ήταν το πρώτο που καθιέρωσε το standard σε αυτά τα παιχνίδια της πλάγιας οπτικής γωνίας, ενώ το FIFA '96 ήταν το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαίρου που κυκλοφόρησε αποκλειστικά σε μορφή CD-ROM. Υπήρχε πλέον η δυνατότητα να παρακολουθούμε τη δράση από πολλές διαφορετικές κάμερες, ενώ περιλαμβάνονταν επίσης on-line περιγραφή του αγώνα από τηλεσχολιαστή και SVGA γραφικά. Η "επανάσταση" είχε πια ξεκινήσει και άρχισαν να κυκλοφορούν πολλά νέα παιχνίδια, τα οποία διεκδικούσαν τον τίτλο του κορυφαίου στο χώρο των παιχνιδιών ποδοσφαίρου.

SENSIBLE SOCCER & SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Το Sensible Soccer ήταν το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαίρου το οποίο προκάλεσε πράγματι το έντονο ενδιαφέρον των PC gamers. Η κυκλοφορία του ακολούθησε την τεράστια επιτυχία που είχε γνωρίσει η έκδοσή του για Amiga και στην έκδοση για PC ουσιαστικά δεν είχε αλλάξει τίποτα, αλλά κάτι τέτοιο δεν χρειαζόταν κιόλας. Βέβαια, τα μικρά sprites των παικτών στην αρχή ξένισαν τους περισσότερους, όμως γρήγορα όλοι ομολόγησαν ότι το gameplay του παιχνιδιού ήταν εκπληκτικό. Η ταχύτητα ήταν πολύ υψηλή (ίσως και παραπάνω από όσο θα έπρεπε) και παιζόταν το ίδιο ικανοποιητικά ακόμα και σε 386SX υπολογιστές.





Η εταιρία, όμως, θέλοντας να αντιμετωπίσει τον ανταγωνισμό, περίπου μετά από ένα χρόνο κυκλοφόρησε το Sensible World of Soccer, που διέθετε πολλά νέα στοιχεία. Τα νέα αυτά στοιχεία δεν σχετίζονταν με τους τομείς των γραφικών και του gameplay, που παρέμειναν αναλλοίωτοι, αλλά με τον ήχο. Εκτός από τα βελτιωμένα ηχητικά εφέ, στο παιχνίδι συμπεριλήφθηκε και ζωντανή περιγραφή του αγώνα η οποία είναι τόσο καλή, ώστε θα μπορούσαμε να τη συγκρίνουμε με αυτήν του FIFA Soccer '96. Ακούγονται μάλιστα ζωντανά σχόλια ακόμα και στις διάφορες κινήσεις τακτικής που πραγματοποιεί κάποιος, δηλαδή σε μεταβολή συστήματος ή στις αλλαγές.

Στον αγωνιστικό τομέα του παιχνιδιού ουσιαστικά δεν υπάρχουν άλλες αλλαγές, παρουσιάζονται όμως σημαντικές διαφοροποιήσεις στα στοιχεία "εκτός" του αγωνιστικού τομέα. Ετσι, στο SWOS υπάρχει πλήρες manager παιχνίδι, ισάξιο με τα αντίστοιχα των περισσότερων παιχνιδιών που ειδικεύονται σε αυτό τον τομέα. Μπορείτε να ακολουθήσετε καριέρα προπονητή ή και προπονητή-παίκτη και, μάλιστα, μπορείτε να συμμετάσχετε σε οποιοδήποτε εθνικό πρωτάθλημα.

Υπάρχουν ομάδες πάρα πολλών χωρών, ακόμα και μη προηγμένων ποδοσφαιρικά, ενώ είναι χαρακτηριστικό ότι όλες οι ομάδες είναι ενημερωμένες με όλους τους παίκτες που έχουν αυτή τη στιγμή στη σύνθεσή τους, κάτι που δεν

έχουμε συναντήσει σε κανένα άλλο παιχνίδι του είδους, ούτε καν και σε αυτό το FIFA Soccer '96, το οποίο περιέχει στοιχεία του περασμένου χρόνου. Τέλος, υπάρχουν και οι γνωστές λειτουργίες των παιχνιδιών manager, δηλαδή μεταγραφές, sponshorship κ.λπ.

Συμπερασματικά, και τα δύο παιχνίδια θεωρούνται από τα κορυφαία του είδους, με το δεύτερο να διαθέτει πιο πολλά "συν", καθώς περιλαμβάνει αρκετά επιπλέον στοιχεία για παιχνίδι της κατηγορίας αυτής.

Απαιτήσεις: 386, 4MB RAM, VGA, CD-ROM.

FIFA SOCCER '96





Η πρώτη εφαρμογή της τεχνολογίας Virtual Stadium της Electronic Arts έγινε στο FIFA Soccer '96 και πράγματι έδωσε ένα νέο στίγμα στα αθλητικά παιχνίδια, αλλά ειδικότερα στα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το τρισδιάστατο engine γραφικών επιτρέπει την παρακολούθηση της δράσης από πολλές διαφορετικές γωνίες (συγκεκριμένα, στο FIFA Soccer '96 υπάρχουν οχτώ διαφορετικές κάμερες), κάτι που μέχρι τότε συναντούσαμε μόνο στα διάφορα console ή arcade games. Μάλιστα, στο FIFA Soccer '96 υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής των διάφορων όψεων του παιχνιδιού ακόμα και κατά τη διάρκεια του αγώνα, αλλά όχι on-line, όπως γίνεται πλέον από νεότερα παιχνίδια.

Τα εντυπωσιακά στοιχεία συνεχίζονται με τα γραφικά. Και μόνο η δυνατότητα για SVGA γραφικά, δίνει άλλο "χρώμα" στο παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, όμως, θα χρειαστείτε υπολογιστή με Pentium. Τέλος, στα ίδια εντυπωσιακά επίπεδα είναι και ο ήχος, ο οποίος περιλαμβάνει πάρα πολλά ηχητικά εφέ, ενώ η on-line περιγραφή του αγώνα, μαζί με τα σχόλια του John Motson, κάνει την όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού εξαιρετική.

Αυτός είναι και ένας από τους λόγους για τους οποίους το παιχνίδι θεωρείται ακόμα το κορυφαίο του είδους. Δεν είναι όμως ο μοναδικός, μια και η Electronic Arts είχε βελτιώσει σε πολύ μεγάλο βαθμό το gameplay, το οποίο στην προηγούμενη έκδοση του παιχνιδιού δεν ήταν από τα ισχυρά χαρακτηριστικά του. Αν και ο χειρισμός φαίνεται στην αρχή κάπως δύσκολος (με τα τρία fire buttons), σε σύντομο χρονικό διάστημα αποδεικνύεται ότι έχει γίνει αρκετή μελέτη σε αυτό τον τομέα και πράγματι μπορείτε να κάνετε σχεδόν οτιδήποτε θέλετε με την ομάδα σας μέσα στο γήπεδο. Προσωπικά, το θεωρώ το κορυφαίο παιχνίδι του είδους, αν και έχω ήδη δοκιμάσει 3-4 από τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν μέχρι το τέλος του 1996.

Απαιτήσεις: 486, 8MB RAM, VGA & SVGA. CD-ROM.

Actua Soccer

Το πρώτο παιχνίδι που υιοθέτησε το στιλ του FIFA '96 ήταν το Actua Soccer της Gremlin. Διαθέτει παρόμοιο engine γραφικών και σχετικά πιο απλό τρόπο χειρισμού των παικτών και της μπάλας. Θυμίζει μάλιστα έντονα τον τρόπο χειρισμού του Sensible Soccer, που κατά τη γνώμη μου είναι ο καλύτερος που υπάρχει, αν και ορισμένοι δεν συμφωνούν.

Ομως, βασικό προσόν του παιχνιδιού είναι σίγουρα τα γραφικά. Δεν διαθέτει βέβαια τη λεπτομέρεια στα γραφικά που έχει το FIFA Soccer '96, ωστόσο έχει ένα δικό του, ιδιαίτερο στιλ, το οποίο θυμίζει έντονα τα γραφικά των παιχνιδιών στις διάφορες consoles. Επίσης, υπάρχει και εδώ μία τεχνική παρόμοια με αυτήν του Virtual Stadium - αν όχι καλύτερη.

Συγκεκριμένα, οποιαδήποτε στιγμή στη διάρκεια του αγώνα μπορείτε να αλλάξετε με τα cursor keys τη γωνία της κάμερας, όπως θα έκανε και ένας cameraman, για να παρακολουθήσετε τον αγώνα από οποιαδήποτε οπτική γωνία.

Ενα από τα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι ότι υπάρχει πολύ καλό A.I. των αντίπαλων παικτών, κάτι που το κάνει πολύ ρεαλιστικό. Επίσης, όπως και στα άλλα παιχνίδια της κατηγορίας, ο τερματοφύλακας ελέγχεται από το computer. Τέλος, ένα από τα ατού του παιχνιδιού είναι φυσικά και η live περιγραφή του από τον Barry Davies, ο οποίος - αν και σε ορισμένα σημεία τείνει να υπερβάλει - προσθέτει σημαντικά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Με βασικό ατού του τα γραφικά, το Actua Soccer διεκδίκησε τον τίτλο του κορυφαίου, ουσιαστικά όμως δεν τα κατάφερε ποτέ, καθώς οι φανατικοί του Sensible Soccer αλλά και του FIFA '96 δεν το είδαν ποτέ ως το παι-







χνίδι που θα αποτελούσε τη χρυσή τομή ανάμεσα σε αυτά τα δύο.

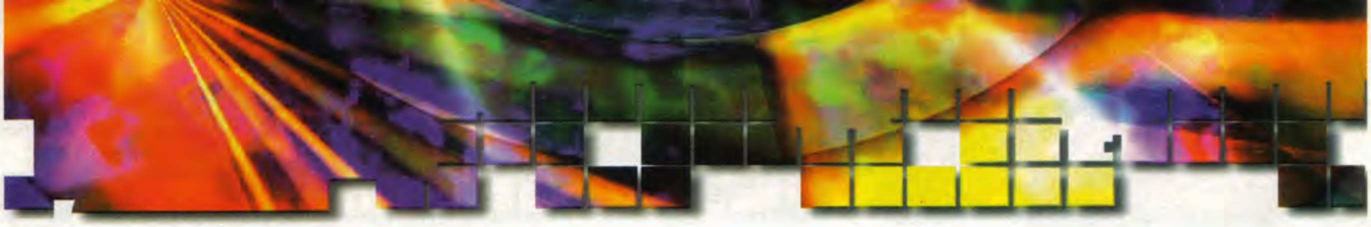
Απαιτήσεις: 486, 8MB RAM, VGA & SVGA, CD-ROM.

EURO '96

Εχει καθιερωθεί πια σε κάθε μεγάλη διοργάνωση ποδοσφαίρου, είτε ευρωπαϊκού επιπέδου είτε παγκόσμιου, να κυκλοφορεί ταυτόχρονα και το αντίστοιχο παιχνίδι ποδοσφαίρου για PC, το οποίο έχει και το license ώστε να κυκλοφορεί με τον τίτλο του εκάστοτε τουρνουά.

Το EURO '96, το οποίο μάλιστα διεξήχθη στα αγγλικά γήπεδα, δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση και τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα κυκλοφορεί και στην Ελλάδα από την Gremlin. Μπορεί ο τίτλος για ακόμα μία φορά να προδιαθέτει θετικά τον υποψήφιο αγοραστή, ωστόσο οι απόπειρες του παρελθόντος - με παιχνίδια όπως το Mexico '86, το Italia '90 και το USA '94 - έδειξαν ότι οι εταιρίες κατανάλωσαν όλες τις δυνάμεις στην προσπάθειά τους να εξασφαλίσουν το επίσημο license. Ευτυχώς, αυτό είναι κάτι που δεν συνέβη με το EURO '96. Η Gremlin, έχοντας πρόσφατα κυκλοφορήσει το Actua Soccer, επένδυσε στο ίδιο παιχνίδι. Ετσι, το EURO '96 είναι ουσιαστικά ένα Actua Soccer με επιλογές για το τουρνουά του EURO '96. Ωστόσο, περιέχει και κάποιες αλλαγές, με αποτέλεσμα το παιχνίδι πρακτικά να είναι ένα Actua Soccer έκδοση 1.5.





ΑΦΙΕΡΩΜΑ





Μία από τις πρώτες αλλαγές είναι στο κοντρόλ της μπάλας, το οποίο έχει αλλάξει έτσι ώστε να δείχνει ακόμα πιο φυσικό και όμοιο με αυτό της έκδοσης για Playstation. Επίσης, τώρα μπορείτε να αλλάξετε πιο εύκολα τον παίκτη που είναι πιο κοντά στην μπάλα, αν και πάλι πολλές φορές θα χρειαστεί να "περάσετε" από διάφορους άλλους παίκτες. Ακόμα (κάτι που θυμίζει το FIFA '96), μπορείτε να επιταχύνετε ενώ έχετε στην κατοχή σας την μπάλα. Σημαντική αλλαγή είναι όμως και αυτή που έχει γίνει στον τερματοφύλακα, ο οποίος κάνει σπανιότερα τα ανόητα λάθη που έκανε στο παρελθόν και είναι πιο θετικός στις αποκρούσεις του.

Μία ενδιαφέρουσα τροποποίηση είναι αυτή που έχει προστεθεί στα ελεύθερα χτυπήματα, όπου μπορείτε πλέον να βλέπετε την τροχιά που θα διαγράψει η μπάλα προτού εκτελέσετε το ελεύθερο χτύπημα, την οποία μπορείτε μάλιστα να αλλάξετε ως προς το ύψος, τη διεύθυνση και την ταχύτητα, με τα πλήκτρα κατεύθυνσης. Ετσι, εκτός από μπαλιές ακριβείας, μπορείτε πλέον να εκτελέσετε πολύ όμορφα και αποτελεσματικά χτυπήματα φάουλ έξω από την περιοχή.

Παρ' όλα αυτά, μερικά από τα αρνητικά στοιχεία του Actua Soccer διατηρούνται και στο EURO '96. Ετσι, αν και οι τερματοφύλακες έχουν βελτιωθεί, εξακολουθούν να δίνουν όπου θέλουν την μπάλα στα ελεύθερα βολέ, με αποτέλεσμα να μπαίνουν πολλά γκολ από λανθασμένες πάσες του προς τους επιθετικούς της άλλης ομάδας. Επίσης, παραμένουν σε ισχύ και τα πολλά φάουλ τα οποία μόνο ο διαιτητής βλέπει. Το αποκορύφωμα είναι όταν κερδίζει ο αντίπαλος πέναλτι πέφτοντας πάνω σας μέσα στην περιοχή και χωρίς εσείς να κουνήσετε ελάχιστα τον παίκτη σας.

Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού συνεχίζουν να ακολουθούν τα υψηλά standards του Actua Soccer, ενώ στον ήχο παρατηρήσαμε και κάποιες βελτιώσεις. Επίσης, παραμένουν σε χρήση και οι πολλές κάμερες του παιχνιδιού, οι οποίες αλλάζουν ακόμα και τη διάρκεια του αγώνα.

Το EURO '96 είναι σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι που έχει επίσημο license κάποιας διοργάνωσης. Βασισμένο στο Actua Soccer, έχει υποστεί σημαντικές βελτιώσεις, αλλά και πάλι δεν πιστεύουμε ότι έχει αποκτήσει το playability του FIFA Soccer '96.

Απαιτήσεις: 486 και άνω, VGA, 8 MB RAM, CD-ROM.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION





Είναι πάρα πολλοί αυτοί που δεν εντυπωσιάζονται από τα περίτεχνα γραφικά και τα ηχητικά εφέ. Αυτοί λοιπόν στα ποδοσφαιρικά παιχνίδια σίγουρα προτιμούν το Sensible Soccer, μια που αυτό μπορεί να υστερεί ασφαλώς σε αυτούς τους τομείς, από την άλλη όμως διαθέτει ίσως το καλύτερο gameplay. Μετά την έκδοση World of Soccer, στην οποία είχατε τη δυνατότητα να αναλάβατε και τους ρόλους του προπονητή, του manager και του προέδρου της ομάδας, αυτές τις μέρες κυκλοφορεί η νέα έκδοσή του η οποία περιλαμβάνει και αλλαγές ειδικά για το EURO '96.

Ας δούμε όμως πρώτα τις αλλαγές στο gameplay, εφόσον και εδώ έχουμε κάποιες βελτιώσεις. Τώρα, λοιπόν, μπορείτε να δώσετε φάλτσα ακόμα και στις πάσες και τις κεφαλιές, κάτι που αυξάνει σημαντικές τις δυνατότητες ανάπτυξης της ομάδας. Ταυτόχρονα, όμως, η ικανότητα των goalkeepers έχει αυξηθεί τόσο πολύ, ώστε πλέον η υπόθεση γκολ έχει γίνει πάρα πολύ δύσκολη. Αλλες οπτικές αλλαγές αφορούν στο πλήθος που βρίσκεται πίσω από κάθε τέρμα και το οποίο είναι πολύ πιο "ζωντανό" και στο όνομα κάθε παίκτη που έχει την μπάλα, το οποίο αναγράφεται πλέον στο επάνω αριστερό μέρος. Επίσης, τώρα μπορείτε να κάνετε διεθνή καριέρα ως προπονητής (μπορείτε να αλλάξετε πολλές ομάδες σε μία καριέρα 20 χρόνων) και να έχετε πλήρη στατιστικά στοιχεία για αυτή.

Ομως, αυτό που ενδιαφέρει πιο πολύ είναι ότι υπάρχει η διοργάνωση του EURO '96, με σωστό χωρισμό ομίλων αλλά και σωστές 22άδες ποδοσφαιριστών, κάτι που δεν έχει γίνει σε άλλα παιχνίδια. Παράλληλα, τα δεδομένα για τους ποδοσφαιριστές των 1.000 και πλέον ομάδων που υπάρχουν στο παιχνίδι είναι ενημερωμένα μέχρι και τον Απρίλιο του 1996.

Αν είστε φίλος του παιχνιδιού από παλιά, η νέα έκδοση είναι ένα "must". Ομως, ακόμα και αν δεν έχετε ασχοληθεί ξανά με το παιχνίδι, τώρα είναι η χρυσή ευκαιρία.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 7, η οποία και μας το διέθεσε.

Απαιτήσεις: 486 και άνω, VGA, 4MB RAM, CD-ROM)

KICK OFF '96

Το Kick Off ήταν το πρώτο παιχνίδι που ουσιαστικά έγινε ευρέως αποδεκτό από τους





παίκτες. Ωστόσο, από την εποχή του μέχρι σήμερα έχουν αλλάξει πάρα πολλά, με αποτέλεσμα ακόμα και η πιο πρόσφατη έκδοση του Kick Off να δείχνει πλέον πολύ παλιά. Ετσι, ήταν σχεδόν επιβεβλημένο να κυκλοφορήσει μία νέα έκδοσή του, όταν μάλιστα οι ανταγωνιστικοί του τίτλοι μετρούσαν μία ή και δύο νεότερες εκδόσεις.

Το Kick Off '96 δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα στην αγορά, αλλά εμείς έχουμε συγκεντρώσει κάποια στοιχεία για αυτό. Οπως και τα περισσότερα παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν αυτή την εποχή, βασίζεται στο EURO '96, δίνει όμως και τη δυνατότητα σε κάποιον να παίξει και με όποια άλλη εθνική ομάδα ή ευρωπαϊκό σύλλογο επιθυμεί. Εδώ όμως έχουμε και μία βασική ένσταση, καθώς είδαμε ότι το γειτονικό μας κράτος αναφέρεται επισήμως ως Μακεδονία. Απαράδεκτο!!!

Ας προσπεράσουμε όμως αυτό το πολύ αρνητικό για εμάς στοιχείο, για να δούμε τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Στην προσπάθεια της εταιρίας να παρουσιάσει ανταγωνιστικά χαρακτηριστικά, το παιχνίδι θα διαθέτει τέσσερις διαφορετικές κάμερες για τη "λήψη" του παιχνιδιού, επιλογή μεταξύ τρισδιάστατου και δισδιάστατου αγώνα, αλλά και μεταξύ arcade και simulation λειτουργίας, κυρίως όμως θα έχει πολύ προσεγμένα γραφικά σε υψηλή ανάλυση. Επίσης, στο animation των παικτών έχουν χρησιμοποιηθεί γύρω στα 8.000 frames, ενώ υπάρχει μία πολύ μεγάλη database παικτών με πραγματικά στοιχεία και διαφορές δυναμικότητας για περισσότερους από 15.000 παίκτες.

Οταν γράφαμε αυτό το αφιέρωμα, δεν είχαμε στα χέρια μας την ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού για να μπορέσουμε να σχηματίσουμε μία πλήρη άποψη για το gameplay, ωστόσο είναι φανερό ότι θα είναι πολύ διαφορετικό από αυτό των προηγούμενων Kick Off και θα πλησιάζει πολύ το gameplay παιχνιδιών όπως το FIFA '96 και το Actua Soccer. Θα περιμένουμε όμως την ολοκληρωμένη έκδοση, προκειμένου να σχηματίσουμε μία πιο σαφή εικόνα για αυτό το παιχνίδι.

1996: Μία ποδοσφαιρική χρονιά

Μπορεί το EURO '96 να είναι το επίκεντρο των ποδοσφαιρικών γεγονότων της χρονιάς, ωστόσο και για τα PC games της αντίστοιχης κατηγορίας το 1996 θα αποτελέσει ίσως την πιο παραγωγική χρονιά.

Η Mindscape αναπτύσσει ένα παιχνίδι του οποίου ο τίτλος δεν έχει γίνει ακόμα γνωστός, αλλά αναφέρεται απλώς η κωδική ονομασία Phoenix Soccer. Οπως υποστηρίζει η εταιρία, το παιχνίδι θα συνδυάζει τα γραφικά του Actua Soccer με την ταχύτητα και το gameplay του FIFA '96. Ελπίζουμε να λένε την αλήθεια.

Η Elite έχει σχεδόν έτοιμο το Onside Complete Soccer και ήδη έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν διαφημίσεις του παιχνιδιού. Θα κυκλοφορήσει παράλληλα με την έκδοσή του για Playstation και εκτός από τα πολύ καλά γραφικά θα διαθέτει όψεις από πολλές κάμερες και gameplay παρόμοιο με αυτό του FIFA Soccer '96. Σίγουρα, θα κυκλοφορήσει πιο γρήγορα από τα υπόλοιπα.

Στο νέο παιχνίδι της US Gold, με τίτλο Olympic Soccer και με την επίσημη άδεια από τη διοργανώτρια αρχή των Ολυμπιακών Αγώνων της Ατλάντα, θα περιλαμβάνονται οι 32 ομάδες του Ολυμπιακού τουρνουά, με πλήρη αναπαράστασή του. Επίσης, θα μπορούν να παίξουν από ένας έως τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα, ενώ θα υπάρχουν 18 διαφορετικές όψεις από κάμερες, motion-captured κινήσεις παικτών και σχολιασμός από το ραδιοσχολιαστή Alan Green.

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ INTERNET

Οπως είναι φυσικό, το ποδόσφαιρο δεν θα μπορούσε να απουσιάζει από το παγκόσμιο Διαδίκτυο. Σας παρουσιάζουμε τέσσερις διευθύνσεις που αφορούν στις τρεις μεγάλες ελληνικές ομάδες της Αθήνας.

Π.Α.Ο.
PANATHINAIKOS Football WWW Page
http://www-server.bcc.ac.uk/ũcess8k/football/football.html
Ενα πολύ καλό site για όλα τα αθλητικά τμήματα του Παναθηναϊκού, το οποίο όμως δύσκολα θα καταφέρετε να προσεγγίσετε.

Α.Ε.Κ.
Athlitiki Enosis Konstantinoupoleos
http://www.kingston.ac.uk/m̃a_s435/AEK/neweno.html
Η προσπάθεια του club οπαδών της ΑΕΚ στο Λονδίνο είναι αρκετά καλή και έχει πολλά ενδιαφέροντα links.

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
Olympiakos S.F.P.
http://www.olympiakos.com/
Από την Αμερική έρχεται το πιο εντυπωσιακό site ελληνικής ομάδας, το οποίο όμως είναι πολύ "βαρύ".

COMPULINK NETWORK WORLD WIDE WEB SERVER

COS

Ο ΕΜΠΟΡΙΚΟΣ ΚΟΣ

Advertisers' Index

Ο COSMOS έχει τη μοναδική δυνατότητα να προβάλλει και να διευρύνει τις εμπορικές δραστηριότητές σας στην Ελλάδα και το εξωτερικό με τον πιο σύγχρονο και οικονομικό τρόπο.

SIGMA PUBLICATIONS MALL

Με ελάχιστα λειτουργικά έξοδα ενοικιάζετε το δικό σας ηλεκτρονικό κατάστημα στο εμπορικό κέντρο CYBER MALL. Στο εξής, τα προϊόντα σας θα απευθύνονται στους εκατοντάδες χιλιάδων υποψήφιους καταναλωτές του Δικτύου. Επίσης, μπορείτε να κάνετε και εσείς τις αγορές σας.

ART TOPOS Publications

Ηλεκτρονικά περιοδικά! Διαβάστε τα ή ανατρέξτε σε παλαιότερα τεύχη τους, επικοινωνήστε με τους συντάκτες τους ή στείλτε τις προτάσεις και τα σχόλιά σας. Το "Men", το "Computer Για Ολους", το "Information", το "Κλικ", το "Αντί" και άλλα είναι στον COSMOS. Το δικό σας περιοδικό;

S.I.G.s

Ενας χώρος με ιδιαίτερο ενδιαφέρον... Σκάκι, adventure games, επιστημονική φαντασία, πολιτιστικά, ευφυή ψυχαγωγικά παιχνίδια και άλλα πολλά και πολύ ενδιαφέροντα.

Members Only

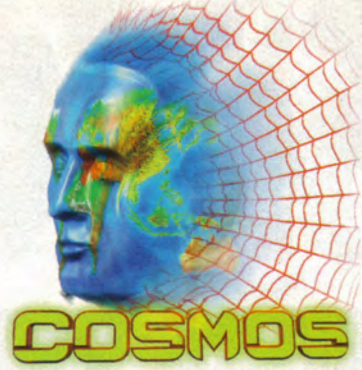
Το Χρηματιστήριο Αθηνών και ολόκληρη η διεθνής επικαιρότητα με τη συνεργασία των μεγαλύτερων διεθνών ειδησεογραφικών πρακτορείων είναι μόνο ορισμένες από τις υπηρεσίες που απολαμβάνουν οι συνδρομητές του Δικτύου CompuLink σε πλήρως γραφικό περιβάλλον. Η δυνατότητα πρόσβασης σε αυτό το site είναι ίσως πολύ εποικοδομητική.

welcome to the new world of commerce

Το Δίκτυο CompuLink, μέσω της εξελιγμένης τεχνολογικής υποδομής και του ειδικευμένου τεχνικού επιτελείου του, εγγυάται για την απόλυτη επιτυχία των δραστηριοτήτων σας στο Internet.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ COSMOS στα τηλέφωνα: 9249761-8 ή μέσω e-mail: marcom@compulink.gr

MOS



ΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΑΠΕΡΑΝΤΟΣ ΚΑΤΑΚΤΗΣΤΕ ΤΟΝ!

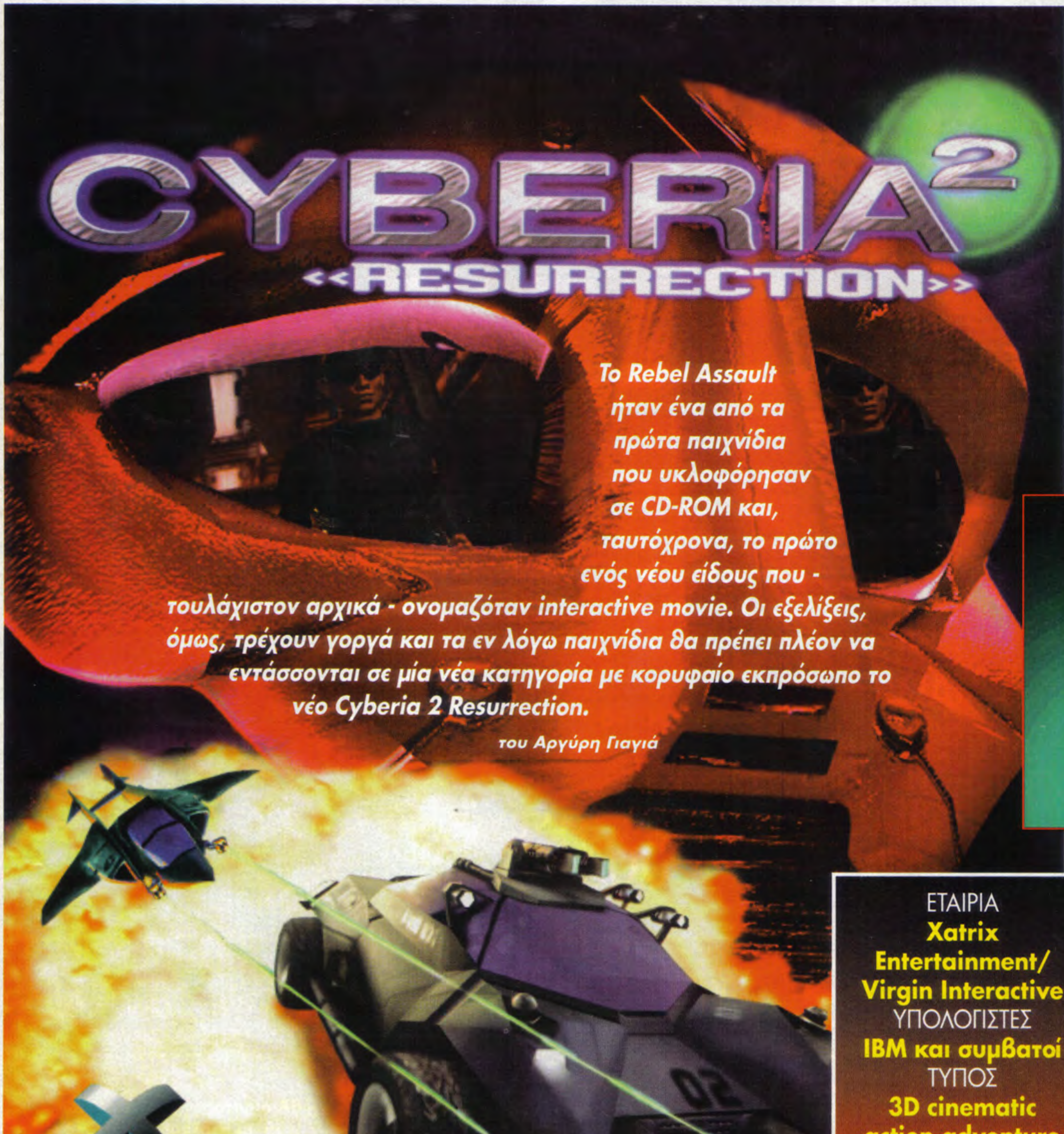


COMPULINK
N E T W O R K

http://www.compulink.gr

ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9242290
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

SPECIAL review



Το Rebel Assault ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που υκλοφόρησαν σε CD-ROM και, ταυτόχρονα, το πρώτο ενός νέου είδους που - τουλάχιστον αρχικά - ονομαζόταν interactive movie. Οι εξελίξεις, όμως, τρέχουν γοργά και τα εν λόγω παιχνίδια θα πρέπει πλέον να εντάσσονται σε μία νέα κατηγορία με κορυφαίο εκπρόσωπο το νέο Cyberia 2 Resurrection.

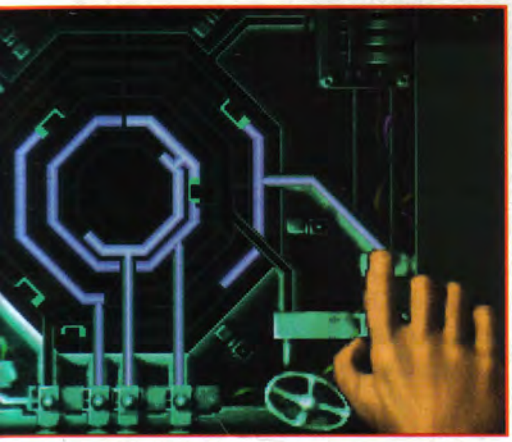
του Αργύρη Γιαγιά



ΕΤΑΙΡΙΑ
Xatrix Entertainment/ Virgin Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3D cinematic action-adventure game
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Ανώτερη

Τα Χριστούγεννα του 1994 κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι αρκετά διαφορετικό από όσα γνωρίζαμε μέχρι τότε. Ο λόγος για το Cyberia που μπορεί να μην ήταν κάτι πρωτοποριακό ως προς το gameplay, τα γραφικά ή τον ήχο, ωστόσο συγκέντρωνε πολλά θετικά στοιχεία.

Εκείνη την εποχή κυκλοφορούσε πλήθος παιχνιδιών της κατηγορίας των interactive movies, τα περισσότερα από τα οποία χρησιμοποιούσαν και κανονικούς ηθοποιούς για τα γυρίσματα των ενδιάμεσων cinematic sequences, σύμφωνα με τις επιταγές της εποχής. Κοινό χαρακτηριστικό, όμως, όλων ήταν το γεγονός ότι, παρά τα εντυπωσιακά γραφικά και videos, υστερούσαν κατά πολύ στο gameplay, αφού λόγω των άφθο-



νων sequences ο παίκτης πραγματοποιούσε ελάχιστες κινήσεις και επιλογές.

Το Cyberia κυκλοφόρησε την ίδια εποχή ξεχωρίζοντας μεταξύ άλλων της ίδιας κατηγορίας - μάλιστα, με εξαιρετικά υψηλότερο κόστος παραγωγής, έχοντας εφαρμόσει μία δοκιμασμένη συνταγή. Πιο συγκεκριμένα, διέθετε gameplay παρόμοιο με αυτό του Rebel Assault, το οποίο είχε σημειώσει ρεκόρ πωλήσεων και σε αντίθεση με τα άλλα παιχνίδια δεν χρησιμοποιούσε κανονικούς ηθοποιούς για τα γυρίσματα των ενδιάμεσων σκηνών δράσης. Ετσι, μπορεί να μην εντυπωσίαζε τόσο, είχε όμως καλύτερο gameplay από τους ανταγωνιστές του για το λόγο ότι πρόσφερε μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων, ενώ ταυτόχρονα περιείχε πλήθος διαφορετικών arcade τμημάτων όπως ακριβώς συμβαίνει και στα παιχνίδια Rebel Assault 1 και 2. Από τότε, λοιπόν, είχαμε τονίσει ότι, παρόλο που και αυτό έμοιαζε λίγο έως πολύ με τα υπόλοιπα, διέθετε αρκετά επιπλέον στοιχεία που του επέτρεπαν να ξεχωρίσει.



Εδώ γίνονται τα πειράματα του καθηγητή.



Ακόμα και λίγο πριν από το φινάλε θα απειλείται η ζωή σας.

Επικίνδυνο άλμα αλλά είναι ο μόνος τρόπος διαφυγής από τα αρχηγεία της FWA.



Ενάμιση χρόνο αργότερα κυκλοφορεί το Cyberia 2 Resurrection, το οποίο συνεχίζει στα βήματα του προκατόχου του, εφόσον ουσιαστικά ανήκει στην ίδια κατηγορία παιχνιδιών με σχεδόν το ίδιο gameplay.

Παρ' όλα αυτά, όσοι έχουν παίξει το πρώτο Cyberia θα παρατηρήσουν ότι στο νέο υπάρχουν πολλές αλλαγές και πρωτίστως αναφορικά με την εταιρία κατασκευής. Ενώ, λοιπόν, το πρώτο Cyberia είχε κυκλοφορήσει από την Interplay σε διανομή της Virgin Interactive, το Cyberia 2 ανέλαβε να υλοποιήσει η Xatrix Entertainment - φυσικά, και πάλι σε διανομή της Virgin Interactive. Ωστόσο, παρά τη δυσκολία του έργου, μια και η Interplay ήταν μία έμπειρη εταιρία του χώρου, η Xatrix Entertainment τα κατάφερε πολύ καλά και, πράγματι, το Cyberia 2 έχει να επιδείξει μόνο βελτιώσεις σε σχέση με το προκάτοχό του.

Το νέο παιχνίδι ξεκινά ακριβώς από το σημείο που σταμάτησε το πρώτο - δηλαδή, με τον κεντρικό ήρωα, τον ZAK, να βρίσκεται σε μία κρυο-γενετική φυλακή. Τι είχε συμβεί, όμως, για να φτάσει εδώ; Ο ZAK, αν και στα δύο παιχνίδια εμφανίζεται τελείως φαλακρός, κάποτε είχε μαλλιά και δη πολύ πλούσια. Ηταν η εποχή πριν από την ενασχόλησή του με τη νανο-τεχνολογία στην οποία βασιζόταν η Cyberia. Μεγάλωσε κατά τη διάρκεια της παγκόσμιας οικονομικής κατάρρευσης, εποχή κατάρρευσης του σύγχρονου κόσμου.

Ο πόλεμος που ακολούθησε αφάνισε το μισό πληθυσμό της Γης και σχεδόν όλες οι κυβερνήσεις καταλύθηκαν. Δύο μεγάλα groups απέμειναν να πολεμούν για την κυριαρχία πάνω στον πλανήτη: το Cartel και η



Η κόρη του καθηγητή και μόνιμη "βοηθός" σας.

FWA. Το Cartel αποτελείται στην πλειοψηφία του από σοφιστικέ πειρατές, γνώστες της τεχνολογίας. Αντιθέτως, η FWA διαθέτει στρατιωτικούς και τεχνοκράτες που θέλουν να επιβάλλουν την τάξη διά της βίας. Λίγοι μπορούν να αντισταθούν και ένας από αυτούς είναι και ο ZAK.

Το 2027, δηλαδή πέντε χρόνια μετά την κατάρρευση του σύγχρονου κόσμου, ο ZAK μπαίνει στην Global InterBank και σβήνει 500 εκατομμύρια δολάρια από τις καταθέσεις της FWA, συλλαμβάνεται και καταδικάζεται. Σε αναμονή της εκτέλεσής του, ο ZAK δέχεται μία πρόταση από τον στρατηγό Devlin, αρχηγό των μυστικών αποστολών της FWA: ή να αναλάβει μία μυστική αποστολή ή να οδηγηθεί σε σύντομο χρονικό διάστημα στην εκτέλεση. Φυσικά, ο ZAK επιλέγει την εκτέλεση της αποστολής και φεύγει αμέσως από τις φυλακές.

Με τη βοήθεια του στρατηγού καταφέρνει να διεισδύσει στις εγκαταστάσεις της FWA, όπου ανακαλύπτει ένα νέο είδος όπλου το οποίο καταστρέφει μόνο ανθρώπινους οργανισμούς. Στην πραγματικότητα, η αποστολή του ZAK είναι να καταστρέψει αυτό το όπλο, κάτι που μαθαίνει κατά τη διάρκεια της αποστολής, ήδη όμως πολύ αργά αφού έχει ήδη συλληφθεί από τις δυνάμεις των εχθρών. Αυτοί, μάλιστα, του εμφυτεύουν ένα microchip στον εγκέφαλο με σκοπό να μπορούν να τον σκοτώσουν οποιαδήποτε στιγμή. Ευτυχώς, όμως, για τον ZAK το Cyberia-όπλο βρέθηκε και αφαιρέθηκε και από αυτόν το microchip.



Τα πράσινα υγρά στο έδαφος είναι θανατηφόρα.

Στη συνέχεια, άνθρωπος και όπλο γίνονται ένα και εκτοξεύονται από μία βάση στο διάστημα προς τη Γη. Ο ZAK βρίσκεται στα Rocky Mountains από όπου περισυλλέγεται από μία ομάδα έρευνας με επικεφαλής σατανικούς επιστήμονες. Αυτοί, με αρχηγό τους τον Dr John Corbin, μαζεύουν τα υπολείμματα του Cyberia-weapon από το σημείο πτώσης και οδηγούν τον ZAK στην cryonic κατάψυξη. Οι εργασίες συνεχίζονται στα άκρως απόρρητα εργαστήρια που βρίσκονται στα ορυχεία ερευνών (research mines).



Περπατώντας στα υπόγεια της βάσης.

Ο Dr Corbin ήταν από τους επικεφαλής επιστήμονες της δημιουργίας του Cyberia-weapon, αλλά αποχώρησε από το project ύστερα από τις διαφωνίες του με τον γενικό επικεφαλής, Boris Kalnikov. Τώρα, λοιπόν, ο Corbin με τα νέα ευρήματά του καταφέρνει να σχεδιάσει καινούρια - επίσης ισχυρά - όπλα.

Ολα αυτά, λοιπόν, έχουν διαδραματιστεί στο πρώτο Cyberia και έχουν μεσολαβήσει προτού αρχίσει το Cyberia 2. Με την έναρξη του νέου παιχνιδιού, ο ZAK τα έχει εντελώς χαμένα. Αισθάνεται σωματικά πολύ άσχημα, ενώ τα τρία χρόνια μέσα στην ψύξη επηρέασαν πάρα πολύ τα αντανακλαστικά του. Δεν θυμάται σχεδόν τίποτα από όλα όσα έχουν συμβεί και το τελευταίο που έχει στο μυαλό του είναι η πτώση του πάνω στα βουνά. Ομως, προτού προλάβει καλά-καλά να συνέλθει, θα πρέπει να αντιμετωπίσει τους φρουρούς της FWA, οι οποίοι προσπαθούν να τον σκοτώσουν. Δείχνει να μην έχει καμία ελπίδα, ωστόσο θα βρει βοήθεια από μία όμορφη γυναίκα που του δίνει με ύφος διαταγών οδηγίες για το πώς θα καταφέρει να ξεφύγει. Ωστόσο, και πάλι τα πράγματα δεν είναι πολύ απλά.

Εδώ ουσιαστικά αρχίζει και το παιχνίδι, καθώς θα πρέπει να σκοτώσετε τους φρουρούς που θα βρείτε μπροστά σας. Αυτό γίνεται μέσω του mouse με το οποίο κινείτε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ιδιαίτερα εντυπωσιακό παιχνίδι με πολλά ενδιαφέροντα υπο-παιχνίδια που σίγουρα θα αρέσει και σε πολλούς μη φίλους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	78

86%

το στόχαστρο στην οθόνη και πυροβολείτε - δηλαδή, το ίδιο ακριβώς interface χειρισμού που είχαμε και στο πρώτο Cyberia. Καθώς θα ξεφεύγετε από τη φυλακή, θα καταλαβαίνετε σταδιακά ορισμένα πράγματα για την κατάσταση που έχει διαμορφωθεί μέσα από τα λόγια των επαναστατών που έχουν βοηθήσει στην απόδρασή σας. Θα μάθετε, λοιπόν, ότι ο Dr Corbin δεν σας σκότωσε όχι για ανθρωπιστικούς λόγους, αλλά γιατί ήθελε να χρησιμοποιήσει δείγματα από εσάς, με τα οποία και σε συνδυασμό με το υπόλοιπο Cyberia-weapon θα κατασκεύαζε ένα νέο όπλο προκειμένου να καταστρέψει όλους τους επαναστάτες χωρίς να συμβεί τίποτα ούτε σε έναν στρατιώτη της FWA. Ωστόσο, αυτό το οποίο δεν είχε υπολογίσει ο Dr Corbin ήταν το γεγονός ότι το αντίδοτο για το συγκεκριμένο βιολογικό όπλο βρισκόταν μέσα στο αίμα του ZAK. Αυτό είναι κάτι που έμαθαν οι επαναστάτες και αποφάσισαν να οργανώσουν την απόδρασή του προκειμένου να προχωρήσουν στην παρασκευή του αντιδότου.



Μόλις έχετε πέσει αναίσθητος στο εργαστήριο παρασκευής του αντιδότου.



Ισως το πιο δύσκολο παζλ του παιχνιδιού. Για να μην παρατήσετε το παιχνίδι σε αυτό το σημείο, θα δώσουμε τη λύση του: κίτρινο, πράσινο, θαλασσί.

Η γυναίκα, λοιπόν, που στέλνουν να σε βοηθήσει είναι - όπως θα μάθεις στη συνέχεια - η Novelle Corbin, κόρη του επιστήμονα που έφτιαξε το βιολογικό όπλο. Μέσω αυτής θα εξασφαλίσεις στη συνέχεια πρόσβαση σε πολλούς από τις υπολογιστές της FWA. Η ίδια, παρόλο που ο πατέρας της δουλεύει για την FWA, συνεργάζεται με τους επαναστάτες, οι οποίοι δεν έχουν δώσει όνομα στην οργάνωσή τους για να μην τραβήξουν την προσοχή της FWA και αποφασίσει να τους συντρίψει.

Μάλιστα, πολλά από τα μέλη τους δρουν μυστικά με αποκορύφωμα ορισμένοι από αυτούς να έχουν αξιώματα και μέσα στην FWA όπως, για παράδειγμα, η Novelle Corbin που φέρει το βαθμό του ταγματάρχη στην αεροπορία της FWA, ιδιότητα που της επιτρέπει να γνωρίζει πολλούς κωδικούς πρόσβασης - σημαντικός ο ρόλος της για την αποστολή σας.

Σίγουρα, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε πάρα πολλά ακόμα στοιχεία αναφορικά με το background story του Cyberia 2. Ωστόσο, τα υπόλοιπα - αφ' ενός λόγω χώρου και αφ' ετέρου για να υπάρχουν νέα στοιχεία να ανακαλύψετε - δεν θα σας αποκαλυφθούν ακόμη. Επιστρέφουμε, λοιπόν, στη δράση του παιχνιδιού... Μόλις καταφέρετε να το σκάσετε από την κρυο-γενετική φυλακή, θα επιβιβασθείτε στο APV όχημα που οδηγεί η ταγματάρχης. Ομως, η δουλειά σας δεν τελειώνει εδώ. Στην ουσία τώρα αρχίζει. Θα πρέπει να χειριστείτε το πολυβόλο του οχήματος, να διαλύσετε την κεντρική πόρτα και να προστατεύσετε το όχημα από τα σταθερά πολυβόλα, τα άλλα οχήματα και τα αεροσκάφη που θα βρείτε στο δρομολόγιο διαφυγής σας.

Πρόκειται για ένα αρκετά μεγάλο τμήμα arcade του παιχνιδιού, όχι ιδιαίτερα δύσκολο για τους έμπειρους παίκτες. Εάν τα καταφέρετε, θα επιβιβασθείτε στο αεροσκάφος HF-900. Η διαδικασία είναι η ίδια, μια και θα πρέπει να χτυπάτε και πάλι αντίπαλα αεροσκάφη. Υστερα, λοιπόν, από όλες αυτές τις περιπέτειες και αφού στα ενδιάμεσα sequences μάθετε σημαντικά στοιχεία της υπόθεσης του παιχνιδιού, θα βρεθείτε στα αρχηγεία της FWA.



Ο δεύτερος εφιάλτης που θα δείτε στο παιχνίδι.

Στο σημείο αυτό το παιχνίδι αλλάζει μορφή και πλέον είστε πεζός. Ορίζετε την κίνησή σας μέσω του πληκτρολογίου και των cursor keys και, ταυτόχρονα, με το mouse ελέγχετε το σκόπευτρο του όπλου σας. Εδώ, εκτός από τη χρήση του όπλου, θα πρέπει να κινείστε με τέτοιον τρόπο ώστε ορισμένες φορές να αποφεύγετε την επαφή με φρουρούς, μια και δεν μπορείτε να τους πυροβολήσετε (αυτόματα εμφανίζεται η διαδικασία θανάτου σας). Αφού περιπλανηθείτε στους διαδρόμους του κτιρίου, θα



Πάντα σε ετοιμότητα.

φθάσετε σε ένα ασανσέρ που για να ενεργοποιηθεί θα πρέπει να λύσετε το πρώτο - σχετικά εύκολο - από τα πολλά puzzle games που θα συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι - τα επόμενα που θα βρείτε στην πορεία σας είναι πολύ πιο δύσκολα, για την επίλυση δε ορισμένων θα χρειαστείτε πολύ χρόνο. Το αρνητικό στα περισσότερα από αυτά είναι ότι, κάνοντας κάποιο λάθος, πεθαίνετε ακαριαία.

Ωστόσο, όπως και στο πρώτο παιχνίδι, η διαδικασία save/load είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει, αφού ανά σταθερά προκαθορισμένα σημεία γίνεται αυτομάτως save και μας επιτρέπεται να επιλέξουμε η επανεκκίνηση στο μέλλον να γίνει σε κάποιο από αυτά που, μάλιστα, εμφανίζονται σαν φωτογραφίες με σκηνή του παιχνιδιού. Ειδικότερα, όταν πεθαίνετε άμεσα, ξεκινάτε και πάλι από την τελευταία σωσμένη θέση. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι αυτή η θέση μπορεί να είναι πολύ πριν από το σημείο στο οποίο έχετε σκοτωθεί.

Συνεχίζοντας την περιπλάνηση στα κεντρικά κτίρια της FWA, θα μπορέσετε σε ορισμένα σημεία να εξασφαλίσετε πρόσβαση σε κάποιο τερματικό με πρόσβαση στον κεντρικό υπολογιστή. Εκεί, αρχικά, θα πρέπει να κατανοήσετε τη φιλοσοφία λειτουργίας του, αφού διαθέτει ένα πολύ εξελιγμένο virtual interface χειρισμού. Πιο συγκεκριμένα, κινείστε μέσα σε έναν εικονικό κόσμο, όπου εμφανίζονται επιλογές οι οποίες με το mouse μας οδηγούν σε άλλο menu με νέα προς επιλογή θέματα. Με άλλα λόγια, υπάρχει μία δενδροειδής μορφή ταξινόμησης των θεμάτων και για την ταχύτερη μετακίνησή σας καλό είναι να τη σημειώσετε στο χαρτί, ώστε μελλοντικά, σε κάποιο άλλο τερματικό, να ξέρετε σε ποια υποκατηγορία υπάγεται ο τομέας που αναζητάτε. Στον πρώτο από τους υπολογιστές που θα χειριστείτε θα μπορέσετε να αποσπάσετε του κωδικούς των αντιαεροπορικών που βρίσκονται γύρω από το κεντρικό κτίριο της FWA, προκειμένου να τους στείλετε αμέσως στα κεντρικά των επαναστατών. Ετσι, όταν θα φύγετε από το κτίριο, θα σας δοθούν όλες οι συντεταγμένες των αντιαεροπορικών, ώστε τα όπλα του σκάφους να κάνουν αυτόματα lock πάνω σε αυτά.



Λίγο πριν την αποφασιστική κίνηση.

Μέχρι και αυτό το σημείο έχουμε καλύψει περίπου το ένα τέταρτο του παιχνιδιού (ίσως και λιγότερο), έχουμε όμως δει τα περισσότερα από τα διαφορετικά arcade κομμάτια που περιλαμβάνει.

Στο υπόλοιπο παιχνίδι υπάρχει πλήθος arcade τμημάτων και puzzle games που γίνονται όλο και δυσκολότερα. Προς το τέλος, δε, θα πρέπει να επιστρατεύσετε γνώσεις από adventure παιχνίδια, αφού για να φτιάξετε το αντίδοτο θα πρέπει αφ' ενός να ανακαλύψετε ορισμένα σημαντικά στοιχεία και αφ' ετέρου να περάσετε αρκετές φορές από τα ίδια δωμάτια, συγκεντρώνοντας απαραίτητες πληροφορίες.

Ενα ακόμα στοιχείο που χαρακτηρίζει το δεύτερο ήμισυ και τη δυσκολία του παιχνιδιού είναι το ότι πλέον θα χρειαστεί να κάνετε και κάποια κίνηση κατά τη διάρκεια ενός cinematic sequence. Πρόκειται για κά-



Το όχημα με το οποίο θα φύγετε από τη φυλακή σας.



Κοντά στον κεντρικό υπολογιστή.



Η καταστροφή των εγκαταστάσεων στο φινάλε είναι ολοκληρωτική...



...ακόμα και αυτών που βρίσκονται υπογείως.

τι που σχεδόν όλες τις φορές θα καταλαβαίνετε, αφού έχετε ήδη πεθάνει μία φορά και μόνο την επομένη θα πατήσετε το κατάλληλο πλήκτρο την κατάλληλη στιγμή. Τέλος, τα δύο τελευταία puzzles είναι αρκετά δύσκολα γιατί δεν δίνουν κανένα στοιχείο ώστε να ξεκινήσετε την επίλυσή τους.

Ας αναφερθούμε τώρα στον ήχο και τα γραφικά. Οπως θα έχετε διαπιστώσει και από τις φωτογραφίες, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά, κάτι μάλιστα που συμβαίνει τόσο στα arcade τμήματά του όσο και σε όλα τα cinematic sequences. Το πιο εντυπωσιακά ρεαλιστικό είναι σίγουρα οι εκρήξεις και τα rendering γραφικά όλων των οχημάτων με ορισμένες ενστάσεις να αφορούν σε αυτά των ανθρώπινων χαρακτήρων. Σχετικά με τον ήχο και τα ηχητικά εφέ κινούνται ομοίως σε ιδιαίτερα καλό επίπεδο, αν και η backrgound μουσική θα μπορούσε να είναι ακόμα καλύτερη εάν ήταν γραμμένη σε audio μορφή. Ομως, για το είδος αυτού του παιχνιδιού ο ήχος και ακόμα περισσότερο τα γραφικά υπερκαλύπτουν το μέσο όρο.



Αυτό θα συμβεί αν σας ανακαλύψουν οι φρουροί.



Οι κωδικοί των αντιαεροπορικών του αρχηγείου της FWA.

Οι διαφορές του Cyberia 2 με το Cyberia είναι αναλογικά τόσες όσες και του Rebel Assault 2 με το Rebel Assault. Αναφέρουμε χαρακτηριστικά αυτό το παιχνίδι για το λόγο ότι ανήκουν στην ίδια ιδιαίτερη κατηγορία, την οποία χαρακτηρίζουν τα πολυπληθή cinematic sequences αλλά και τα ενδιάμεσα arcade ή μη τμήματα.

Πολλοί είναι εκείνοι που πιστεύουν ότι τα εν λόγω παιχνίδια δεν διαθέτουν ιδιαίτερα καλό gameplay και ότι δεν επιτρέπουν μεγάλη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη, κάτι που σίγουρα δεν είναι ψέμα. Ωστόσο, φέρουν ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και ένα διαφορετικού είδους gameplay που τους αποδίδουν το χαρακτηρισμό του ξεχωριστού. Αν, λοιπόν, αρέσκεστε σε παιχνίδια όπως το Rebel Assault, δεν υπάρχει καμία αμφιβολία ότι θα σας αρέσει και το Cyberia 2, το οποίο μάλιστα εντυπωσιάζει με την αφθονία των νέων χαρακτηριστικών που διαθέτει και το συνδυασμό των διαφορετικού είδους παιχνιδιών. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486 και άνω.



Το παιχνίδι απαιτεί 8 MB μνήμης RAM και άνω.



Χρήση σκληρού δίσκου μόνο για saved games.



VGA.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo και αντιπροσωπεύεται από την Plotline.



ADVENTURE

TORIN'S PASSAGE

Είχαμε πάρα πολύ καιρό να δούμε ένα adventure από την Sierra που να θυμίζει την παλιά καλή εποχή της. Η έκπληξη ήρθε από κει που δεν το περιμέναμε. Ο Al Lowe, ο γνωστός σε όλους μας δημιουργός της περίφημης σειράς του Larry, επιθυμούσε εδώ και καιρό να δημιουργήσει ένα adventure για όλη την οικογένεια, όπως ακριβώς έχει καταγραφεί η σειρά των King's Quest. Το νέο δημιούργημά του - Torin's Passage - είναι ένα "διαμάντι", που κάλλιστα θα μπορούσε να ήταν το King's Quest 8. Η τελευταία φορά που απόλαυσα adventure της Sierra ήταν όταν είχα καταπιαστεί με τα King's Quest 4 και Quest for Glory 1. Συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους σας το Torin's Passage.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Είναι κρίμα που και σε αυτό το adventure ο διεθνής Τύπος δεν έδωσε ιδιαίτερη σημασία, πλην ελαχίστων εξαιρέσεων. Γεγονός, πάντως, είναι ότι και στα μικρά σε έκταση reviews όλοι ανεξαιρέτως του έδιναν πολύ υψηλή βαθμολογία, μεταξύ 80 και 95 με άριστα το 100. Ισως αυτή η μη ευρεία δημοσιότητα απέτρεψε τα στελέχη της Plotline, επίσημης αντιπροσωπίας της Sierra στη χώρα μας, από την εισαγωγή του. Ειλικρινά, δεν ξέρω γιατί η εδώ αντιπροσωπία δεν το εισήγαγε. Αρκετοί ανεξάρτητοι εισαγωγείς το έφεραν στη χώρα μας, αλλά σε ελάχιστες ποσότητες. Δεν προλάβαινες να πληροφορηθείς ότι διατίθεται από το τάδε κατάστημα και μέχρι να πας είχε εξαντληθεί. Επειτα από αρκετές προσπάθειες, επιτέλους, το βρήκαμε και σπεύδουμε να σας το παρουσιάσουμε.

Είναι η δεύτερη προσπάθεια του Al Lowe να παρουσιάσει κάτι διαφορετικό από τα τόσο επιτυχημένα Larry. Η πρώτη ήταν με το Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist, το οποίο όμως ήταν δικό του κατά το ήμισυ. Στη δεύτερη προσπάθειά του με το Torin's Passage πέτυχε διάνα.

Από το τρέχον τεύχος θα επιχειρήσω να είμαι πιο αυστηρός στη βαθμολογία των διάφορων παιχνιδιών. Αν κρίνετε υπερβολική τη βαθμολογία του συγκεκριμένου παιχνιδιού, κάνετε λάθος.





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Ακόμα και αν το βαθμολογούσα με άριστα θα ήταν σωστή κίνηση, μια και αξίζει όσο λίγα του είδους του.

Δείτε το και νομίζω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου.

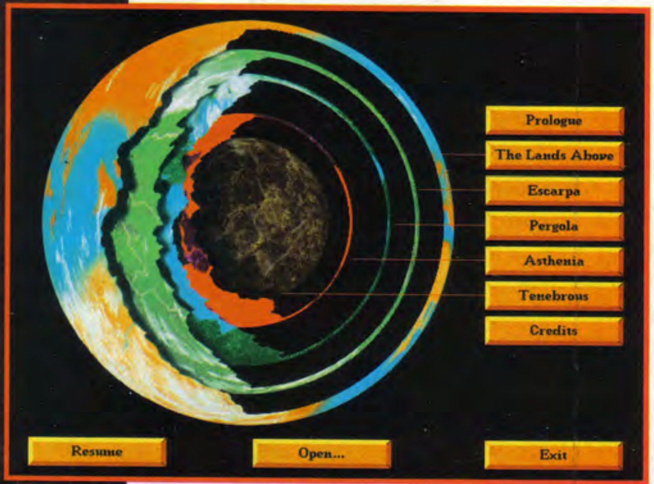
ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3-D cartoon graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο νεαρός Torin Fahrman. Μια μέρα, λοιπόν, πηγαίνοντας για ένα θέλημα του πατέρα σου, συνειδητοποιείς ότι κάτι πολύ κακό συμβαίνει στην περιοχή του σπιτιού σου. Γυρνώντας τρέχοντας, βρίσκεις ότι οι γονείς σου έχουν εξαφανιστεί. Πολύ σύντομα μαθαίνεις ότι υπεύθυνη για την εξαφάνισή τους θεωρείται η φοβερή και διαβολική μάγισσα Lycentia. Το πρόβλημα είναι ότι δεν κατοικεί στον κόσμο σας, στην "The Lands Above" περιοχή, αλλά στην "The Lands Below". Πρέπει λοιπόν να βρεις έναν τρόπο να κατεβείς στον κόσμο αυτόν και να αναζητήσεις τους γονείς σου και τη διαβολική μάγισσα, πολύ δε περισσότερο διότι έχεις και τη σφοδρή επιθυμία να μάθεις το λόγο της απαγωγής τους. Προκειμένου να φέρεις εις πέρας την αποστολή σου πρέπει να ταξιδέψεις σε πέντε διαφορετικούς κόσμους - "The Lands Above", "Escarpa", "Pergola", "Asthenia" και "Tenebrous" -, ο καθένας εκ των οποίων αντιστοιχεί σε μία πράξη (act) του παιχνιδιού.

Θα πρέπει να αντιμετωπίσεις αμέτρητους κινδύνους μέχρι να βρεις την Lycentia. Παράλληλα, θα χρειαστεί να δώσεις απαντήσεις σε πάρα πολλά ερωτήματα. Ποια ήταν η νεαρή γυναίκα που εμφανίζεται στην εισαγωγή και τι απέγινε αλήθεια το μωρό εκείνο; Ποιος είναι στην πραγματικότητα ο Pecand και γιατί σε καταδιώκει, αφού πρώτα σε έπεισε να κατεβείς στους κάτω κόσμους; Γιατί η Lycentia παγίδευσε τους γονείς σου; Σε αυτά και σε πολλά άλλα θα πρέπει να δώσεις απαντήσεις, αν θέλεις να φέρεις σε αίσιο πέρας την αποστολή σου.

Το Torin's Passage είναι ένα "καθαρόαιμο" fantasy adventure και μάλιστα από τα καλύτερα του είδους. Θα σας ελκύσει με τόσο μεγάλη δύναμη που δεν θα μπορείτε να "ξεκολλήσετε". Αξίζει να σημειωθεί, τέλος, ότι ο τρόπος με τον οποίο τελειώνει το παιχνίδι αφήνει υπονοούμενα ότι θα υπάρξει και συνέχεια. Ποιος ξέρει; Ίσως βρισκόμαστε μπροστά σε μία νέα σειρά της Sierra.



Η οθόνη με τους 5 κόσμους που πρέπει να επισκεφθείς.



Προσπαθώντας να φτιάξεις το φαγητό του Herman.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Καταρχήν, διευκρινίζω ότι το παιχνίδι τρέχει τόσο σε Windows 3.1/3.11/95 όσο και σε DOS. Προτιμήστε όμως την εγκατάσταση σε DOS, μια και σε αυτό το περιβάλλον εμφανίζει τα λιγότερα προβλήματα. Το CD περιέχει επίσης ένα directory Patches με διάφορα αρχεία, χωρίς όμως να επεξηγεί τη χρησιμότητά τους.

Η εγκατάσταση στο DOS προϋποθέτει, φυσικά, την ύπαρξη SVGA κάρτας γραφι-





Πρέπει να δέσεις το σχοινί και στο πόδι σου, αλλά και στο κλαδί.



Η στιγμή που μετά τις αιωρήσεις πηδάς στο απέναντι κλαδί.



Τα δύο σαλιγκάρια θα σου αποκαλύψουν τι πρέπει να κάνεις με τα slugs.

κών, μια και το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα. Τα σχέδια είναι ζωγραφισμένα με την τεχνική των cartoons, η οποία εγκαινιάστηκε με το King's Quest 7.

Ωστόσο, ανάλογης ποιότητας γραφικά και animation δεν έχω ξαναδεί σε adventure game. Οι ειδικοί σχεδιαστές και ζωγράφοι της εταιρίας είναι άξιοι συγχαρητηρίων. Ειδικά το animation που συνοδεύει πάρα πολλές κινήσεις του Torin είναι σχεδόν τέλειο.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο είναι εξαιρετικός. Τα διάφορα μουσικά μοτίβα είναι μοναδικής ποιότητας, τα ηχητικά εφέ αγγίζουν το τέλειο και οι ομιλίες απόλυτα εναρμονισμένες με την περιπέτεια και την ατμόσφαιρά της. Πώς θα μπορούσε άλλωστε να μην είναι άψογο στο συγκεκριμένο τομέα, αφού ειδικά τη μουσική έχει επιμεληθεί ο πολυβραβευμένος Michel Legrand (έχει βραβευθεί για τα Summer of '42, YeNti και Umbrellas of Cherbourg από την Ακαδημία).

Ο χειρισμός του στηρίζεται σε ένα ειδικό user-inteface που ανέπτυξε το τμήμα της εταιρίας στη Νέα Υόρκη και είναι ιδανικό για περιπέτειες του είδους. Η οθόνη των γραφικών χωρίζεται σε δύο κυρίως τμήματα. Το επάνω και μεγαλύτερο, μια και καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης, είναι αυτό στο οποίο εξελίσσεται η κυρίως δράση της περιπέτειας. Στο κάτω μέρος εμφανίζεται ένα βασικό μέρος του καινούριου user-interface.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο επάνω και αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται η menu bar, η οποία περιέχει τα Files, Games και Help που λειτουργούν με τη λογική των pull down menus. Στο Files περιέχονται οι επιλογές NEW/OPEN (LOAD)/SAVE/QUIT. Επισημαίνω ότι το παιχνίδι επιτρέπει μέχρι 20 saves, αλλά επιτέλους η εταιρία εισάκουσε τη γνώμη των παικτών και έτσι τώρα η περιγραφή κάθε save δέχεται μέχρι 35 χαρακτήρες, γεγονός που επιτρέπει την αναλυτική περιγραφή της αποθηκευμένης θέσης. Στο Games περιέχονται τα Audio mixer/Walking speed/Hint timer/Scrolling/Closed captioning. Βάλετε τα δύο τελευταία στη θέση ON. Ειδικά το τελευταίο είναι αυτό που ρυθμίζει αν θα έχετε speech και text (κείμενο) ταυτόχρονα. Το Help περιέχει τα Help/Tool tips/Tip of the day/Customer Service/About...

Στο κάτω μέρος της οθόνης, όπου εμφανίζεται και το inventory, περιέχονται αρκετές σημαντικές λειτουργίες. Καταρχήν, σε πολλές οθόνες θα βλέπετε ένα scroll handle στην κάτω οριζόντια ή τη δεξιά κάθετη άκρη του παραθύρου της κυρίως δράσης. Το handle αυτό λειτουργεί με τη μέθοδο του drag and move αριστερά ή δεξιά, πάνω ή κάτω, ανάλογα με την περίπτωση. Η λειτουργία του είναι πολύ σημαντική και βασίζεται στο ότι αρκετές οθόνες του παι-



χνιδιού είναι ένα τεράστιο "χαλί" επιμέρους οθονών (υπάρχει και με επτά συγκεκριμένες οθόνες τις οποίες "σκρολάρετε" σαν να είναι μία. Ετσι, αν βρίσκεστε στην πιο αριστερή οθόνη και, μετακινώντας το handle στην πιο δεξιά, δείτε μια τοποθεσία που σας ενδιαφέρει, κάνοντας κλικ σε αυτήν ο χαρακτήρας θα μετακινηθεί μόνος του εκεί, χωρίς να χρειάζεται να τον μετακινείτε εσείς οθόνη-οθόνη. Στην κάτω αριστερή γωνία βρίσκεται ένα βιβλίο (script). Κάνοντας κλικ σε αυτό εμφανίζονται υπό μορφή κειμένου όλοι οι διάλογοι του χαρακτήρα με τον τελευταίο συνομιλητή του. Στην αρχή, δε, κάθε φράσης υπάρχει ένα μεγαφωνάκι. Κάνοντας κλικ σε αυτό, ακούτε το speech του κειμένου που βλέπετε.



Βλέποντας από μακριά το κάστρο με την τάφρο.



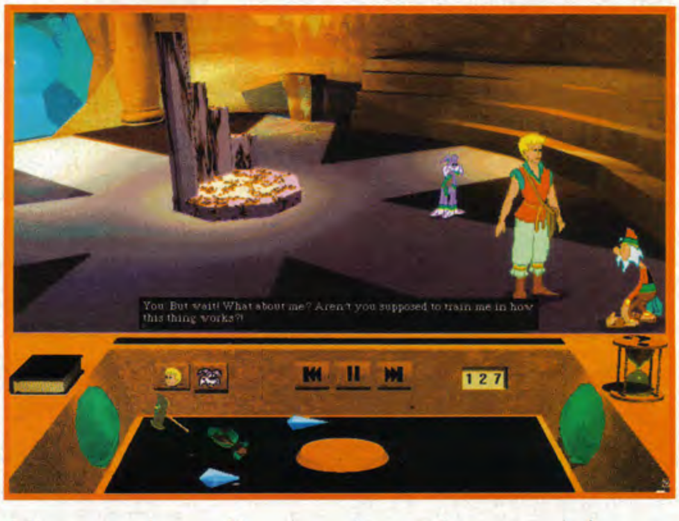
Από τα καλύτερα δείγματα χιούμορ του παιχνιδιού. Ο κόσμος των Bitternuts.

Στη μέση του κάτω μέρους της οθόνης βρίσκεται το Inventory Well, όπου βάζετε τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε. Στην αριστερή άκρη του βρίσκονται δύο icons, ένα του Torin και ένα του Boogle, του "σκύλου" του Torin. Πατώντας το πρώτο βλέπετε τα αντικείμενα που κουβαλά ο Torin, ενώ πατώντας το δεύτερο βλέπετε τα "σχήματα" των οποίων τη μορφή μπορεί να πάρει ο Boogle. Στη μέση της επάνω πλευράς του Inventory βρίσκονται διάφορα buttons με τα οποία ρυθμίζετε είτε το animation/video, που πολλές φορές παρακολουθείτε ως αποτέλεσμα κάποιας δράσης του ήρωα, είτε την περιστροφή ενός αντικειμένου αφού το τοποθετήσετε πάνω στην Scanning Platform - βρίσκεται ακριβώς στη μέση του Inventory. Η λειτουργία αυτή για μερικά αντικείμενα είναι καθοριστικής σημασίας, αφού χωρίς αυτήν δεν θα μπορέσετε να λύσετε μερικούς σημαντικούς γρίφους του παιχνιδιού.

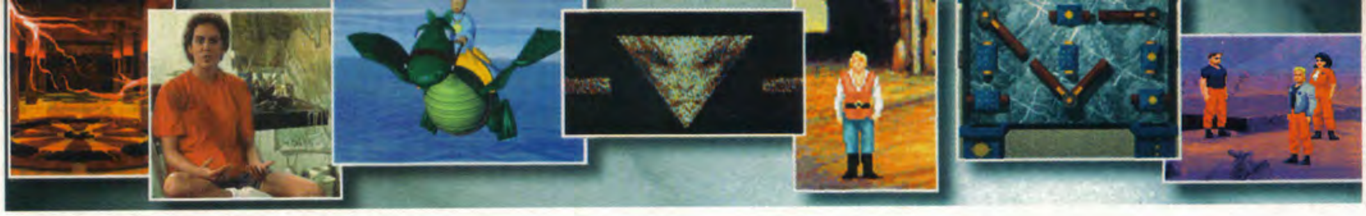
Τέλος, στη δεξιά επάνω πλευρά του Inventory υπάρχει ο μετρητής του score (maximum score 996). Στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης βρίσκεται μία κλεψύδρα ή ένα ερωτηματικό, αναλόγως της ρύθμισης που έχετε κάνει στο Hint Timer. Υπάρχουν hints για όλους τους γρίφους του παιχνιδιού, αλλά η χρήση τους θα σας κοστίσει σε πόντους. Η δράση μέσα στην οθόνη γίνεται μετακινώντας τον κέρσορα. Η αλλαγή του κέρσορα από γκρίζο σε άσπρο χρώμα σημαίνει ότι στο σημείο εκείνο μπορεί



Ο μοναδικός τρόπος για να πάρεις το moat scum.



Ο Herman, αφού του φτιάξεις το φαγητό, σου ανοίγει το μυστικό πέρασμα.



να συμβεί μια δράση. Στο Torin's Passage τα αντικείμενα ή τα μέρη της οθόνης που ο κέρσορας καταλαβαίνει δεν συνοδεύονται από αντίστοιχη εμφάνιση του ονόματός τους πάνω στην οθόνη. Επομένως, πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί ώστε να εντοπίζετε τα σημεία στα οποία ο κέρσορας αλλάζει χρώμα. Η κίνησή σας γίνεται είτε με τον τρόπο που ήδη περιγράψαμε, εφόσον είναι εφικτός, είτε κάνοντας κλικ σε ένα συγκεκριμένο σημείο της οθόνης, είτε αλλάζοντας οθόνη κάνοντας κλικ το ειδικό arrow που εμφανίζεται και το οποίο δείχνει μία έξοδο, όταν βέβαια αυτή υπάρχει.

Ισως το μεγαλύτερο "ατού" του παιχνιδιού, ακόμη πιο πολύ και από τα γραφικά και τον ήχο, είναι το playability. Ειδικά στον τομέα αυτόν το παιχνίδι παίρνει άριστα. Τέλος, σημειώστε ότι μπορείτε να παίξετε όποιο κεφάλαιο θέλετε, όπως ακριβώς συνέβαινε και με το King's Quest 7.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μαγευτική. Είναι αναμφίβολα το τελειότερο cartoon που έχει εμφανιστεί σε adventure game. Τα πάντα είναι άψογα σχεδιασμένα. Χρώματα, φωτοσκιάσεις, σχέδια, animation, speech, δράση, όλα μαζί δημιουργούν μία απίστευτα τέλεια ατμόσφαιρα. Επιπρόσθετα, το Torin's Passage διαθέτει άφθονο χιούμορ, αφού σατιρίζει εύστοχα διάφορα παιχνίδια ή γενικότερες καταστάσεις.

Η δράση περιλαμβάνει πέντε κόσμους και μία εισαγωγή. Από τον έναν κόσμο στον άλλο περνάτε σταδιακά μέσω των ειδικών μηχανημάτων που ονομάζονται "phenocryst". Τα περάσματα από τον έναν κόσμο στον άλλον σηματοδοτούν και τα διάφορα Acts του παιχνιδιού. Σε γενικές γραμμές, η δράση του είναι άκρως ενδιαφέρουσα, αφού περιλαμβάνει πλήθος πρωτότυπων στοιχείων. Στηρίζεται δε στο σχεδιασμό μερικών εξαιρετικών γρίφων, οι οποίοι προσδίδουν μία άλλη ποιότητα στο παιχνίδι.

Ας δούμε μερικούς γρίφους. Στο πρώτο μέρος πρέπει να πάρετε μερικά slugs από ένα δέντρο, τα οποία κινούνται με εξαιρετική ταχύτητα όταν τα πλησιάζετε. Για να τα πιάσετε πρέπει πρώτα να συνδιαλεχθείτε με τα σαλιγκάρια (snails) που βρίσκονται στο δέντρο, πάνω στο οποίο ο ήρωας κάνει μερικά ακροβατικά όταν θέ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα adventure games της Sierra όλων των εποχών, μία πραγματική έκπληξη. Ανώτερο ακόμα και από το King's Quest 7. Με απαράμιλλα γραφικά και animation, πλούσια δράση και πολλούς και σημαντικούς νεωτερισμούς στο χειρισμό του, απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες. Είναι σίγουρο ότι θα σας ενθουσιάσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

92%



Εξοντώνοντας τον πραγματικό "κακό" της ιστορίας.



Το tobacco pouch είναι απαραίτητο για να πάρεις την άμμο.



Φθάνοντας στον κόσμο της Escarpa.





Το φινάλε της περιπέτειας.



Ενα δείγμα της περιστροφής των αντικειμένων.

λει να υπερπηδήσει το ποτάμι. Για να πάρετε τα σαλιγκάρια, πρέπει να τους δείξετε ένα ειδικό φύλλο, το πιο μεγάλο. Θα το βρείτε ακολουθώντας μία από τις διακλαδώσεις του κεντρικού δρόμου, με τη βοήθεια του σκουληκιού. Αφού πάρετε το φύλλο και το δείξετε στα σαλιγκάρια, κατόπιν τα παίρνετε μαζί σας. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο κάστρο και αφήστε το φύλλο με τα σαλιγκάρια μέσα στο νερό της τάφρου. Θα πάρετε ένα moat scum. Κατόπιν γυρίστε πίσω και βάλτε το moat scum πάνω στο δέντρο, στο σημείο όπου κινούνται τα slugs. Ετσι πιάνετε τα slugs.

Ενας άλλος και σχετικά δύσκολος γρίφος εντοπίζεται στο σημείο που έχετε κρεμαστεί από τον tower με τη βοήθεια του σχοινιού και πρέπει να πιάσετε το σακίδιό σας. Οπως λοιπόν κρέμεστε από το δέντρο, αρχίστε να αιωρείστε εμπρός-πίσω κάνοντας κλικ μία μπροστά, δίπλα στο κλαδί, και μία προς τα πίσω, κάνοντας κλικ πίσω από τα δεμένα πόδια του. Συνεχίστε την αιώρηση μέχρι να γίνει πιο έντονη και ο Torin να αιωρείται λίγο πιο ψηλά από το δέντρο. Μόνον τότε, και ενώ ο Torin κινείται λίγο πιο πάνω από το μέρος που τον περιμένετε, κάντε κλικ στο ξεραμένο κλαδί στα δεξιά σας. Αν τα κάνετε όλα σωστά, θα ανεβείτε πάνω στο δέντρο/κλαρί.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή, ξεκινάτε σε ένα μονοπάτι, ενώ στο βάθος διακρίνεται και το σπίτι σας. Κάντε κλικ στα berries πού υπάρχουν στα δεξιά σας (+1).

Πηγαίνετε στην επάνω δεξιά γωνία, δηλαδή προς το σπίτι. Από την αυλή πάρτε το axe (στα δεξιά) (+1) και το rope (πάνω από την πόρτα της καλύβας στα δεξιά) (+1). Μπείτε μέσα στο σπίτι σας.

Ο Boogle θα κάνει την πρώτη του μεταμόρφωση και, αν κάνετε κλικ στο icon του, θα δείτε ότι ήδη έχει πάρει το σχήμα/μορφή ενός κουτιού. Στα αριστερά του δωματίου θα προσέξετε δύο καρέκλες. Δίπλα στην πιο πάνω υπάρχει ένα τραπεζάκι. Κάντε κλικ σε αυτό και θα πάρετε ένα "close up" του.

Από αυτό πάρτε το tobacco pouch (+2). Βγείτε από το close up (κάνοντας κλικ τον ειδικό κέρσορα "στροφή") και κάντε κλικ στο καλάθι που υπάρχει δίπλα στην πιο νότια καρέκλα. Θα δείτε ένα σκουλήκι, τον Inchie.

Κάντε συνεχώς κλικ πάνω του μέχρι να το πιάσετε (+3). Τώρα φύγετε από το σπίτι και επιστρέψτε στο σημείο από όπου ξεκινήσατε. Μετακινήστε το scroll handle όσο πιο δεξιά μπορείτε. Θα δείτε μία οθόνη με ένα μικρό σπιτάκι. Αφήνοντας το scroll handle στο σημείο αυτό, κάντε κλικ τον κέρσορα-βέλος που σημαίνει αλλαγή οθόνης. Θα πάτε έξω από το σπιτάκι.

Την πρώτη φορά που θα επισκεφθείτε την τοποθεσία αυτή θα βρεθείτε ανάμεσα σε μερικούς παράξενους κρυστάλλους.

Διαβάστε το σημείωμα που υπάρχει δίπλα στην πόρτα (+3). Πάρτε το τσεκούρι (axe) από το Inventory σας και κάντε το κλικ σε έναν από τους κρυστάλλους που υπάρχουν τριγύρω σας (+8). Τώρα μπείτε μέσα στην καλύβα.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486 στα 25MHz.


8MB RAM, 540K της βασικής μνήμης ελεύθερα.


2x CD-ROM drive.


Κάρτα ήχου, SVGA κάρτα γραφικών VESA συμβατή.


Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 4.8MB μαζί με τα saves. Το παιχνίδι, που περιλαμβάνεται σε 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.



ACTION REVIEW

BERMUDA SYNDROME

Το τρίγωνο των Βερμούδων ανέκαθεν ήταν μία περιοχή της Γης η οποία έκρυβε πολλά μυστήρια, καθώς εκεί έχουν λάβει χώρα πολλά ανεξιχνίαστα περιστατικά. Σε αυτή, λοιπόν, την περιοχή θα πρέπει να καταφέρετε να επιβιώσετε μέσα από ένα νέο παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία platform, arcade και adventure.

του Αργύρη Γιαγιά

Το τελευταίο εξάμηνο όλο και πιο συχνά κυκλοφορούν παιχνίδια που προορίζονται για το λειτουργικό σύστημα των Windows. Πρόκειται για ένα φαινόμενο που στο μέλλον θα παρατηρείται όλο και πιο συχνά, μια και είναι φανερό ότι όλοι προσπαθούν ώστε σιγά σιγά να απομονώσουν το παλιό, καλό DOS. Το γεγονός θα έχουμε την ευκαιρία να το σχολιάσουμε και στο μέλλον, γι' αυτό ας περάσουμε στο παιχνίδι του μήνα που δεν είναι άλλο από το Bermuda Syndrome.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο με την πρώτη ματιά δεν δείχνει καθόλου πρωτότυπο, αφού το gameplay του έχει πάρα πολλά κοινά στοιχεία με άλλα παιχνίδια, είτε του DOS (Another World, Flashback) είτε των Windows (Pitfall). Παρ' όλα αυτά, το ίδιο το gameplay αποτελεί ένα από τα θετικά στοιχεία του Bermuda Syndrome. Δεν είναι μεμπτό, άλλωστε, να αντιγράφεις ένα μέρος ή να "δανείζεσαι" στοιχεία από επιτυχημένα παιχνίδια. Βρισκόμαστε στο 1942, δηλαδή, στη μέση του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου. Είστε ο Jack Thompson, πολυβολητής

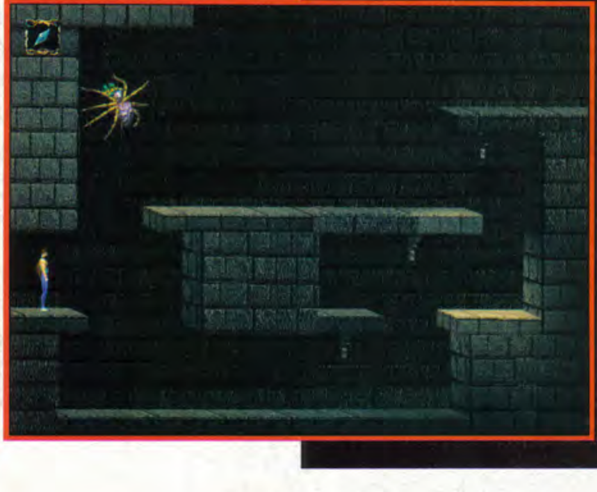




ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

ενός τεράστιου αμερικανικού βομβαρδιστικού και η συνήθης αποστολή σας είναι η αναχαίτιση των αντίπαλων καταδιωκτικών που προσπαθούν, όπως συνήθως, να σας καταρρίψουν. Σε μια όμως από τις αποστολές δεν θα σταθείτε τυχερός, μια και η μάχη αυτήν τη φορά είναι πολύ πιο δύσκολη. Ενα από τα αντίπαλα σκάφη θα καταφέρει να βάλει το βομβαρδιστικό με πολλά πυρά και όπως είναι φυσικό αυτό αρχίζει να χάνει ύψος και να κατευθύνεται επικίνδυνα προς το έδαφος. Ενώ όμως όλα αυτά συμβαίνουν στον αέρα, στο έδαφος μια αρχαία θυσία βρίσκεται σε εξέλιξη. Μια κοπέλα είναι δεμένη χειροπόδαρα πάνω σε έναν βωμό και ένας δεινόσαυρος είναι έτοιμος να την καταβροχθίσει. Την τελευταία όμως στιγμή το αεροπλάνο σας, λίγο προτού συντριβεί, περνά πάνω από εκείνο το σημείο και με το ένα φτερό αποκεφαλίζει το δεινόσαυρο (φοβερή σύμπτωση), με αποτέλεσμα χωρίς να κάνετε τίποτα να σώσετε την κοπέλα.

Αυτή η εντυπωσιακή σκηνή εκτυλίσσεται στην εισαγωγή του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα δείχνει με ποιον τρόπο φθάσατε στο συγκεκριμένο σημείο της Γης. Αυτό φυσικά που δεν διευκρινίζεται είναι το πώς μεταφέρεστε μέσα στο χρόνο ή το χώρο, μια και είναι αρκετά δύσκολο να πιστέψει κάποιος ότι υπάρχουν δεινόσαυροι το 1942. Βέβαια, όλα τα παραπάνω δικαιολογούνται, κατά κάποιον τρόπο, από το γεγονός ότι βρίσκεστε σε μια περιοχή του τριγώνου των Βερμούδων, αλλά πιστεύω ότι και πάλι υπάρχει κάποιο κενό στο storyline του παιχνιδιού.



Με το πέρας λοιπόν της εισαγωγής και μετά τα credits, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι, η έναρξη του οποίου σας βρίσκει να κρέμεστε

Εταιρία
Century Interactive/BMG
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Arcade-platform
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο

από το αλεξίπτωτό σας που έχει πιαστεί σε ένα δέντρο. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μαχαίρι που έχετε και να κόψετε τα σχοινιά του αλεξίπτωτου για να ξεκινήσετε και με το ίδιο μαχαίρι να ελευθερώσετε την κοπέλα, η οποία προκύπτει ότι είναι μία πριγκίπισσα. Σε αντίθεση όμως με το σύνηθες σενάριο τέτοιων περιπτώσεων, αυτή δεν δείχνει και πολύ ευχαριστημένη που τη σώσατε. Ηθελε να θυσιαστεί προς χάρη του πατέρα της, ο οποίος θα σωθεί από το θάνατο και την οργή του θεού μόνο αν θυσιαστεί αυτή. Φυσικά, εσείς θα πρέπει να την



πείσετε να σας ακολουθήσει, εάν θέλει να σωθεί, και να μην πιστεύει σε αυτές τις δεισιδαιμονίες. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από ένα πλαίσιο διαλόγου, όπου θα πρέπει να διαλέγετε κάθε φορά τη σωστή φράση προκειμένου να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Πρόκειται για μία τεχνική που απαντάται σε πολλά adventure παιχνίδια. Εδώ όμως δεν χρησιμοποιείται εξίσου καλά, μια και αν ακολουθήσετε λανθασμένη σειρά ερωταπαντήσεων θα πρέπει να ξεκινήσετε από την αρχή καθώς δεν πρόκειται να υπάρξει συνέχεια, εάν δεν χρησιμοποιήσετε τις σωστές φράσεις. Μετά λοιπόν την πρώτη σας κουβέντα με την πριγκίπισσα (η οποία, σημειωτέον, εμφανίζεται με έναν ειδικό μανδύα που καλύπτει μόνο το ένα στήθος της), θα ξεκινήσετε την περιπέτεια. Φυσικά, πρωταρχικός σκοπός σας είναι να επιβιώσετε, κάτι πάρα πολύ δύσκολο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει να περάσετε συνολικά από 250 διαφορετικές οθόνες, αλλά δεν υπάρχει ούτε μία που να μην παραμονεύει ο κίνδυνος.

Παρόλο όμως που το παιχνίδι δείχνει να έχει μεγάλο ενδιαφέρον, κάποια στοιχεία





του κουράζουν τον παίκτη ύστερα από ορισμένο χρονικό διάστημα. Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης έχετε δύο επιλογές. Να εγκαταστήσετε γύρω στα 200 Mbytes στο σκληρό σας δίσκο ή να επιλέξετε να παίξετε το παιχνίδι απευθείας από το CD-ROM. Επειδή λοιπόν οι περισσότεροι θα προτιμήσετε τη δεύτερη επιλογή, θα έχετε ένα σημαντικό πρόβλημα με την ταχύτητα του παιχνιδιού. Και αυτό γιατί, όταν περνάτε από τη μία οθόνη στην άλλη, φορτώνονται δεδομένα από το CD με αποτέλεσμα να χρειάζεστε από 3-5 δευτερόλεπτα κάθε φορά. Επειδή μάλιστα θα αναγκαστείτε να κινηθείτε πολλές φορές μπροστά σε κάποιες οθόνες με σκοπό να γλιτώσετε από κάποιο κίνδυνο, καταλαβαίνετε ότι συνολικά θα έχετε χάσει πολλή ώρα περιμένοντας να φορτώσουν τα αντίστοιχα screens. Παράλληλα, ιδιαίτερη αργή είναι και η διαδικασία save και restore η οποία παίρνει πολύ περισσότερο χρόνο από ό,τι σε ανάλογα παιχνίδια. Είναι και αυτό ένα σημείο που κουράζει τον παίκτη, διότι ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού σας αναγκάζει να χρησιμοποιείτε συνεχώς αυτές τις δύο λειτουργίες. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, προτού περάσετε σε καθεμία από τις 250 screens, θα πρέπει να σώζετε, αφού δεν ξέρετε εάν θα μπορέσετε να επιζήσετε περνώντας στην επόμενη. Τις περισσότερες φορές δεν θα τα καταφέρετε, με αποτέλεσμα να πρέπει να ξεκινήσετε πάλι από την προηγούμενη σωσμένη θέση σας. Προσωπικά πιστεύω ότι αυτό είναι και το βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού. Περνώντας σε μία νέα οθόνη, εκτός του ότι δεν ξέρετε τι σας περιμένει και μπορεί να πεθάνετε στη στιγμή, ο συνδυασμός των κινδύνων που αντιμετωπίζετε είναι τέτοιος ώστε σπάνια μπορείτε με την πρώτη φορά να περάσετε ανέπαφος. Για να καταλάβετε πόσο εκνευριστικό μπορεί να γίνει, φανταστείτε ότι παίζετε Doom και κάθε φορά που ανοίγετε μία πόρτα, πεθαίνετε ακαριαία και πρέπει να έχετε σώσει από πριν για κάθε τέτοια περίπτωση. Αυτό σε συνδυασμό και με τους χρόνους προσπέλασης δημιουργούν ένα από τα πιο σημαντικά μειονεκτήματα του παιχνιδιού.



Ας δούμε όμως και μερικά από τα πλεονεκτήματα, τα οποία είναι αρκετά. Το πρώτο πλεονέκτημα αφορά στα γραφικά. Είναι σε SVGA ανάλυση, καλοσχεδιασμένα και με πολύ καλή επιλογή χρωμάτων. Ολα τα sprites (και των δύο πρωταγωνιστών αλλά και των δεινοσαύρων) είναι λεπτομερειακά, αλλά το πιο σημαντικό είναι ότι σε συνδυασμό με τα background γραφικά δίνουν μία πολύ καλή αίσθηση του τρισδιάστατου (βάθος στην οθόνη), παρόλο που το παιχνίδι κινείται πάντα σε δύο διαστάσεις. Αυτό βέβαια πολλές φορές θα αποβεί μοιραίο, μια και διάφοροι δεινόσαυροι ή άλλοι εχθροί, που στην αρχή έδειχναν ως background γραφικά, ξαφνικά αρχίζουν να κινούνται και να έρχονται καταπάνω σας. Σε πολύ καλό επίπεδο κινούνται επίσης και τα ηχητικά effects. Βέβαια, δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε ακούσει σε παιχνίδια του είδους, ωστόσο βοηθούν αρκετά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Παράλληλα, εκτός από το CD του προγράμματος, στην ίδια συσκευασία του παιχνιδιού θα βρείτε και ένα δεύτερο μουσικό CD το οποίο περιέχει πέντε instrumental τραγούδια. Το CD μπορείτε να το ακούτε παράλληλα με το παιχνίδι (φυσικά όχι μέσω του ίδιου του υπολογιστή σας) κερδίζοντας σημαντικά σε ατμόσφαιρα.

Οσον αφορά στο gameplay, παραθέτουμε μερικές ακόμα λεπτομέρειες. Οπως προαναφέραμε, αφού σώσετε την πριγκίπισσα, θα ξεκινήσετε την περιπέτειά σας, κατά τη διάρκεια της οποίας μάλιστα θα έχετε και τη βοήθειά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η ιδέα του παιχνιδιού είναι πρωτότυπη, υστερεί όμως στην υλοποίησή της αναφορικά με άλλους τίτλους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΜΟΥΣΙΚΗ	83
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	75

81%





της. Μπορείτε πολλές φορές να τη χρησιμοποιήσετε είτε για να λύσετε κάποιο δύσκολο γρίφο, είτε για να τις δώσετε κάποια εντολή, είτε τέλος για να ζητήσετε τη συμβουλή της. Ωστόσο, τις περισσότερες φορές δεν θα έχετε τα αναμενόμενα αποτελέσματα, γι' αυτό θα πρέπει να στηριχθείτε κυρίως στις δικές σας δυνάμεις. Εκτός από το μαχαίρι που έχετε εξαρχής μαζί σας, στη δεύτερη οθόνη θα βρείτε και μία καραμπίνα την οποία θα πρέπει οπωσδήποτε να πάρετε, μια και χωρίς αυτήν δεν θα καταφέρετε να κάνετε ούτε βήμα παραπέρα. Κάθε φορά που την χρησιμοποιείτε, μπορείτε να ρίχνετε συνεχόμενα από τρεις έως τέσσερις φορές και στη συνέχεια, πατώντας το κάτω βελάκι, να την ξαναγεμίσετε. Η διαδικασία διαρκεί ένα έως δύο δευτερόλεπτα, τα οποία όμως είναι αρκετά να σας οδηγήσουν και πάλι στο θάνατο, αφού σπάνια κάποιος από τους εχθρούς, και ιδίως οι δεινόσαυροι, θα τεθεί εκτός μάχης με μία ή δύο βολές σας. Στην πορεία του παιχνιδιού θα μπορέσετε να βρείτε και άλλα αντικείμενα που χρησιμεύουν για συγκεκριμένους κυρίως σκοπούς. Ωστόσο, το δεύτερο πιο χρήσιμο όπλο είναι ένα σπαθί που σίγουρα μπορεί να προξενήσει πολύ μεγαλύτερη ζημιά από το μαχαίρι. Αλλά και αυτό είναι επικίνδυνο, μια και η κοντινή επαφή εγκυμονεί πάντα κινδύνους.

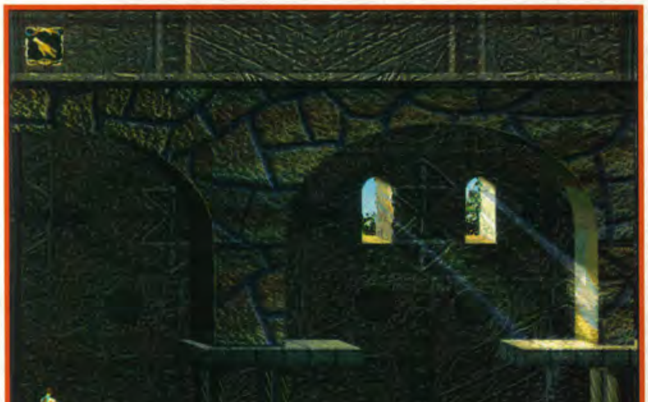
Εκτός από τις συνεχόμενες μάχες, στο Bermuda Syndrome θα κληθείτε να λύσετε και αρκετά puzzles τα οποία είτε είναι αρκετά εύκολα είτε η λύση τους είναι "παράλογη". Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι ένα puzzle απαιτεί να περάσετε από κάποιο ποτάμι, χωρίς φυσικά να σας καταβροχθίσει ο τεράστιος κροκόδειλος που παραμονεύει.

Θα πρέπει να σκοτώσετε έναν δεινόσαυρο-μωρό στην προηγούμενη οθόνη, να δέσετε τα απομεινάρια του με ένα σκοινί και να τα ρίξετε στο ποτάμι ώστε να παραπλανήσετε τον κροκόδειλο. Το περίεργο σε όλα αυτά είναι ότι ο Jack αντιδρά στην κίνηση να κόψετε το σκοινί. Ετσι, το πρώτο που καταλαβαίνει κάποιος είναι ότι αυτή δεν είναι η σωστή κίνηση.

Τέλος, ένα από τα σημεία που επιδεχόταν βελτίωση είναι ο τομέας του χειρισμού. Προκειμένου να έχετε τον πλήρη έλεγχο του ήρωα, θα χρειαστεί να χρησιμοποιείτε αρκετά πλήκτρα (tab, space, alt) με αποτέλεσμα να απαιτείται αρκετός χρόνος για να συνηθίσετε τον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού.

Το Bermuda Syndrome αποτελεί αναμφισβήτητα ένα από τα πολύ καλά παιχνίδια του είδους γιατί διαθέτει ίσως τα καλύτερα γραφικά από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι της κατηγορίας platform-arcade.

Διαθέτει επίσης πολύ καλό animation στις κινήσεις του ήρωα αλλά και σε αυτές των εχθρών που συναντά. Τα levels είναι πολύ μεγάλα, η ατμόσφαιρα θυμίζει κάτι από Jurassic Park και η δυσκολία του παιχνιδιού σας, όταν έχετε ολοκληρώσει ένα μέρος του, σας δίνει ένα αίσθημα ικανοποίησης. Αυτά είναι μερικά από τα θετικά σημεία του παιχνιδιού. Το σημαντικό όμως μειονέκτημα είναι ότι ανά πάσα στιγμή μπορεί να χάσετε. Επομένως θα πρέπει συνεχώς να ενεργοποιείται η διαδικασία load/restore, για να καταφέρετε να προχωρήσετε. Αν όμως αυτό αποδειχτεί ότι δεν σας ενοχλεί ιδιαίτερα, τότε έχετε πολλούς λόγους να αποκτήσετε το παιχνίδι. ■



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 και άνω.



4MB RAM και άνω.



CD-ROM και 200MB στο σκληρό για πλήρη εγκατάσταση.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι μάς έδωσε το κατάστημα Vertigo.



ADVENTURE

CONGO

DESCEND INTO ZINJ



Viacom: Ο "γίγαντας" της ηλεκτρονικής -και όχι μόνο- ψυχαγωγίας.
Congo: Η κινηματογραφική ταινία που μετά το Χόλιγουντ "μεταφέρθηκε" και στους υπολογιστές.
Zinj: Ενας πανάρχαιος πολιτισμός που κρύβει πολύτιμα αλλά και θανάσιμα μυστικά.
Γορίλες: Γίνονται ιδιαίτερα βίαιοι όταν καλούνται να υπερασπίσουν τη γη τους από τους εισβολείς, δηλαδή τους ανθρώπους.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Viacom καθιερώθηκε στο χώρο των computer games με τα Sherlock Holmes Consulting Detective 1, 2 & 3, ωστόσο την πλήρη αποδοχή τόσο του κοινού όσο και των ειδικών γνώρισε με το εξαιρετικό Dracula Unleashed. Και ενώ όλοι περιμέναμε ότι θα συνέχιζε την παραγωγή και άλλων adventures με το θαυμάσιο user interface που είχε δημιουργήσει, σταμάτησε την παραγωγή "δικών" της adventures και τώρα πια "κυκλοφορεί" παραγωγές μικρότερων εταιριών, στις οποίες αναθέτει τη δημιουργία computer games βασισμένων σε κινηματογραφικές ταινίες ή τηλεοπτικές σειρές των οποίων έχει τα δικαιώματα. Ετσι, είδαμε να κυκλοφορεί τα Beavis & Butthead: Virtual Stupidity, Are You Afraid of the Dark, Star Trek: Deep Space Nine: Harbinger, ενώ ήδη κυκλοφόρησε στην Αμερική και το Star Trek: Klingon, το οποίο περιέχει 90 λεπτά πρωτότυπων γυρισμάτων της ομώνυμης σειράς. Ας περάσουμε όμως στην περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χειρίζεσαι τον Jack Kisumu. Το αφεντικό της TraviCom Travis, του "γίγαντα" των τηλεπικοινωνιών, σε καλεί και σου λέει ότι σε χρειάζεται για μία ακόμη αποστολή. Εσύ αρχικά αρνείσαι λέγοντάς του ότι έχεις σταματήσει να δουλεύεις για αυτούς και ότι δεν αναλαμβάνεις πλέον τέτοιου είδους αποστολές. Σαρκάζοντας, σου εξηγεί ότι η πρώην αγαπημένη και εκπαιδευόμενή σου, Karen Ross, βρίσκεται στην καρδιά της ζούγκλας του Κονγκό, σε μία ιδιόμορφη αποστολή στα ερείπια της πόλης Zinj, ενός πανάρχαιου πολιτισμού, προσπαθώντας να βρει έναν ειδικό τύπο διαμαντιού και ότι ο καταυλισμός της έχει δεχθεί επίθεση από μία άγνωστη μέχρι στιγμής



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

"αιτία". Γνωρίζοντας πολύ καλά τα αισθήματά σου γι' αυτήν, χτυπά κατευθείαν στο αδύνατο σημείο σου. Ξέρεις ότι για μία ακόμη φορά ότι δεν έχεις κανένα περιθώριο άρνησης ή διαφορετικής αντίδρασης. Σε ελάχιστο χρόνο βρίσκεσαι μέσα σε ένα αεροπλάνο που σε μεταφέρει πάνω από τη ζούγκλα του Κονγκό. Πέφτεις με αλεξίπτωτο όσο πιο κοντά μπορείς στα ερείπια της αρχαίας πόλης Zinj, εκεί όπου λογικά έχει στήσει τον καταυλισμό της η Karen. Σκοπός της αποστολής σου είναι να την εντοπίσεις, να προσφέρεις τη βοήθειά σου και κατόπιν να ψάξεις και να βρεις έστω και ένα δείγμα του περιβόητου διαμαντιού (τύπου 3-B), το οποίο είναι απαραίτητο για τις δορυφορικές έρευνες και χρήσεις TraviCom. Αν ήξερες εκ των προτέρων τι σε περιμένει, ίσως είχες σκεφθεί περισσότερο προτού πεις "ναι" στην αποστολή αυτή. Ο κόσμος των γοριλών είναι εδώ και σε περιμένει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Καταρχήν, διευκρινίζω ότι το παιχνίδι τρέχει μόνο μέσα από Windows (3.1/3.11/95) σε ανάλυση 640x480 και 256 χρώματα. Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά. Εχει χρησιμοποιηθεί μία ιδιόμορφη τεχνική, η οποία περιλαμβάνει διάφορες πραγματικές ή rendered εικόνες για τις βασικές τοποθεσίες της περιπέτειας, ενώ η κίνησή σου ανάμεσα σε αυτές γίνεται κατά τα πρότυπα του Critical Mission. Παρακολουθείς δηλαδή ένα μικρό video κάθε φορά που κινείσαι από μία τοποθεσία σε κάποια άλλη, το οποίο δείχνει ό,τι ακριβώς θα έβλεπες κατά τη μετακίνησή σου υπό πραγματικές συνθήκες (ούτως ή άλλως, το υλικό της ταινίας ήταν άφθονο στο σημείο αυτό). Με τη μέθοδο αυτή, αφ' ενός μεν αυξάνει ο ρεαλισμός της περιπέτειας, αφ' ετέρου δε το αποτέλεσμα είναι άκρως εντυπωσιακό.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Kennedy-Marshall Company/Viacom
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3D video graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός. Τα διάφορα μουσικά background μοτίβα, με κυρίαρχο τον ήχο των ταμ ταμ της ζούγκλας, δημιουργούν μία μοναδική ατμόσφαιρα. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι επίσης ό,τι καλύτερο στη συγκεκριμένη περίπτωση. Ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για παραγωγή της Viacom και ότι τα studios της Paramount Pictures είναι ούτως ή άλλως τεράστιων δυνατοτήτων σε ό,τι αφορά τη δημιουργία ηχητικών εφέ.



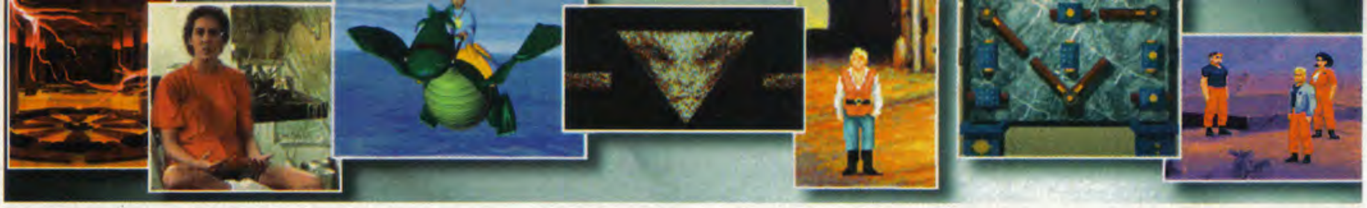
Στην αρχαία πόλη Zinj.

Ο χειρισμός του είναι αρκετά καλός - σχεδόν εξαιρετικός σε μερικά σημεία - και λειτουργικός. Υπό άλλες συνθήκες θα του έβαζα πολύ υψηλή βαθμολογία, αποφάσισα όμως να μη βαθμολογώ κανένα παιχνίδι με άνω του 70 στον εν λόγω τομέα, αν το user interface του δεν περιλαμβάνει τη δυνατότητα να δείχνει και κείμενο (text) στους διαλόγους.

Η εικόνα δράσης καταλαμβάνει σχεδόν τα 4/5 της οθόνης και αναπαριστά το οπτικό σου πεδίο. Στο κάτω μέρος της υπάρχει ο ειδικός χώρος του inventory για την εμ-



Αναλύοντας τα ιερογλυφικά που βρίσκεις.





Παίρνοντας πληροφορίες μέσω του Workstation.

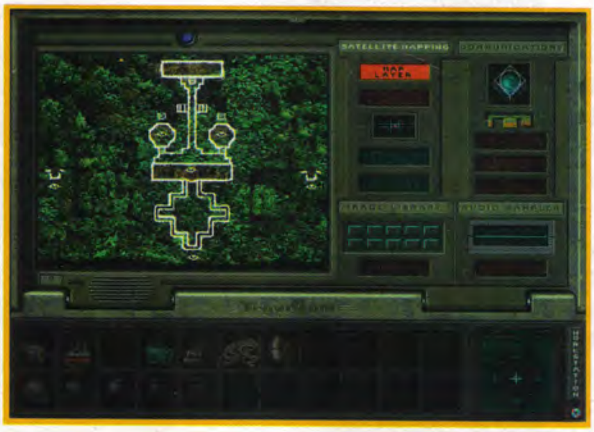
φάνιση και τη λειτουργία των διάφορων αντικειμένων. Η κίνησή σου γίνεται μέσω τριών διαφορετικών μορφών ενός κέρσορα-χεριού, οι οποίες αντιστοιχούν στη στροφή αριστερά, δεξιά και στην εμπρός κατεύθυνση/κίνηση. Σημειωτέον ότι πατώντας το πλήκτρο Escape "περνάς αυτόματα" όλες τις animated σκηνές, είτε αυτές είναι συζητήσεις μέσω της ειδικής συσκευής είτε αφορούν στην κίνησή σου από τη μία περιοχή στην άλλη (εκτός των σκηνών κατά τις οποίες κινείσαι στο ποτάμι).

Στο κάτω δεξιά άκρο της οθόνης υπάρχει ένα μικρό κουμπί. Κάνοντας κλικ σε αυτό ενεργοποιείς το Game Option Button. Εδώ περιέχονται τα Save/Restore (20 θέσεις), ρυθμίσεις του ήχου, των videos και η επιλογή QUIT. Η save λειτουργία έχει ένα πολύ μεγάλο (και ανεξήγητο σε εμένα) αρνητικό στοιχείο: όταν σώζεις μία θέση και μετά κάνεις Restore, δεν ξαναβρίσκεσαι στο σημείο ακριβώς όπου έκανες save αλλά σε ένα άλλο που το παιχνίδι καταλαβαίνει ως το γενικότερο κάθε περιοχής (π.χ. στις όχθες των ποταμών), διατηρώντας όμως τα αντικείμενα που έχεις συγκεντρώσει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Αυτό γίνεται ιδιαίτερα ενοχλητικό όταν σε μερικά σημεία έχεις διανύσει αρκετή απόσταση και μετά από ένα Restore πρέπει να ξαναπάς στο σημείο όπου βρισκόσουν. Δεν ξέρω αν πρόκειται για bug ή προγραμματιστική "αβλεψία", είναι όμως απαράδεκτο.

Η χρήση των διάφορων αντικειμένων είναι πολύ απλή. Κάνεις κλικ σε ένα από αυτά και μετά το κάνεις κλικ όπου επιθυμείς, σε άλλο αντικείμενο στο inventory σου ή στην οθόνη δράσης. Καταλαβαίνεις ότι το σημείο που θέλεις να κάνεις κλικ στην οθόνη δράσης είναι το σωστό επειδή ο κέρσορας που παίρνει τη μορφή χεριού ή αντικειμένου γίνεται hilight στο σωστό σημείο, αποκτά δηλαδή ένα ειδικό γαλάζιο περίγραμμα. Σε μερικές περιπτώσεις για τη χρήση κάποιων εξωτερικών αντικειμένων (π.χ. μοχλών) εφαρμόζεται η μέθοδος του drag and move (κάνεις κλικ και με πατημένο το πλήκτρο του mouse μετακινείς το μοχλό στο σημείο όπου επιθυμείς).

Ενα άλλο αρνητικό σημείο του παιχνιδιού είναι ότι δεν περιλαμβάνει μία εντολή-icon LOOK ή EXAMINE, ώστε να ξέρεις τι ακριβώς είναι το αντικείμενο που βρήκες! Στο παιχνίδι θα χρησιμοποιήσεις μία σειρά ειδικών συσκευών, μερικές από τις οποίες χρησιμοποιούν ένα ειδικό interface. Η σημαντικότερη είναι το workstation device, μία ειδική συσκευή πολλαπλών λειτουργιών. Αυτή ενεργοποιείται κάνοντας κλικ στο icon workstation, στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Η οθόνη δράσης κατόπιν θα απεικονίζει τη συσκευή αυτή. Οι λειτουργίες της είναι οι εξής: Satellite Mapping, Image Library, Communications και Audio Sampler. Στο σημείο αυτό πρέπει να διαβάσεις προσεκτικά το manual της περιπέτειας για το τι ακριβώς κάνει κάθε λειτουργία και ακόμη πιο συγκεκριμένα για το τι ακριβώς κάνει κάθε πλήκτρο που υπάρχει σε αυτές. Υπάρχουν πλήκτρα-επιλογές που δεν φαίνονται καλά πάνω στην οθόνη (π.χ. Remap το position στο Satellite Mapping ή Image Selection Buttons και Analyze στο Image Library κ.λπ.), πλήκτρα-επιλογές που είναι καθοριστικά για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Τέλος, επισημαίνω το ειδικό interface που χρησιμοποιεί το παιχνίδι όταν κάνεις χρήση του φουσκωτού για την κίνησή σου στο ποτάμι. Στην περίπτωση αυτή έχε υπόψη σου ότι οι μοναδικές κινήσεις σου είναι η στροφή δεξιά ή αριστερά, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο αντίστοιχο άκρο της οθόνης. Πρέπει να είσαι ιδιαίτερα προσεκτικός κατά την κίνησή σου αυτή διότι σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να γίνει "πονοκέφαλος"



Ανασχηματίζοντας το χάρτη μιας περιοχής. Τα έξι μάτια δείχνουν τα σημεία όπου βρίσκονται τα έξι sunstones.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία ακόμη παραγωγή από τη γνωστή σε όλους Viacom. Ωραία γραφικά, πολύ απλός και λειτουργικός χειρισμός σε συνδυασμό με ενδιαφέρουσα δράση συνθέτουν ένα ευχάριστο adventure.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

80%



μόνο και μόνο επειδή δεν την έκανες σωστά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Αν και η γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι όμορφη, τελειώνοντας εντούτοις το παιχνίδι έχεις μια μετέωρη αίσθηση ότι όλα όσα έκανες κάπου δεν "πάνε" καλά. Δεν έχω δει βέβαια την ταινία ώστε να είμαι σε θέση να κάνω τη σύγκριση. Μιλάμε φυσικά για περιπέτεια στην οποία η ατμόσφαιρα παίζει καθοριστικό ρόλο, εδώ όμως πολλά πράγματα παραμένουν "ξεκρέμαστα".

Η δράση είναι ενδιαφέρουσα και ουσιαστικά χωρίζεται σε δύο σημεία. Το πρώτο αφορά σε όλο το κομμάτι μέχρι να εντοπίσεις τον καταυλισμό και να καταφέρεις να μπεις στον ιερό ναό της χαμένης πόλης. Το δεύτερο εξελίσσεται μέσα στο ναό, όπου πρέπει να εντοπίσεις ένα δείγμα των διαμαντιών που ψάχνεις. Το φινάλε, όσο και αν είναι εντυπωσιακό, είναι αρκετά προβληματικό, μια και δεν "κολλάει" σε αρκετά σημεία. Οι γρίφοι συχνά είναι πρωτότυποι και αρκετά έξυπνοι, ίσως δε αυτό να είναι και το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας.

Θα αναφερθώ μόνο σε δύο σημεία, μια και το manual του παιχνιδιού περιέχει μία σελίδα με αρκετά σημαντικά hints έστω και αν τα παρουσιάζει με μία γενική μορφή. Το πρώτο αφορά στο ποια όπλα πρέπει να ενεργοποιήσεις προτού μπεις στο ναό. Αν κάνεις λάθος, σε σκοτώνουν γορίλες. Το ένα όπλο βρίσκεται στο δεξί pavillion (το μέρος όπου χρησιμοποιείς τους βράχους- ασανσέρ), αυτό δηλαδή που είναι στην είσοδό του (δηλαδή το πιο δεξιά και κοντινό όπλο προς το ναό) και το άλλο είναι ΜΕΣΑ στο αριστερό pavillion. Πρόσεξε το τελευταίο διότι δεν φαίνεται καλά - πρέπει να γυρίσεις γύρω-γύρω για να το δεις. Το δεύτερο αφορά στην κίνησή σου στο ποτάμι, λίγο πριν από το φινάλε του παιχνιδιού. Σε αυτό πρέπει να κινηθείς αριστερά, αριστερά, δεξιά και αριστερά. Πρόσεξε γιατί φαίνεται ότι κάτι δεν πρόκειται να πάει καλά, αν δεν αφήνεις κάθε στροφή να ολοκληρωθεί κανονικά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	486DX στα 66MHz.
	8MB RAM, Windows 3.1/3.11/95.
	2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου.
	LocalBus κάρτα οθόνης.
	Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας έδωσε η Vertigo.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού προσεδαφιστείς στη ζούγκλα με το αλεξίπτωτό σου, στρίψε αριστερά. Τώρα προχώρησε ευθεία. Οπου σταματήσεις, γύρνα αριστερά. Κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω στο ειδικό βαλιτσάκι. Δεν ανοίγει. Πάρε το μαχαίρι από το inventory σου και κάνε το κλικ πάνω στην κλειδαριά. Την παραβιάζεις. Τώρα πάρε από αυτό διαδοχικά τα image scanner, workstation device και το lifeboat (φουσκωτό).



Αν δεν οπλίσεις τα σωστά όπλα, ο θάνατος θα σε περιμένει.

Παίρνοντας το workstation device έχεις και το πρώτο σου μήνυμα από τον πάντα σαρκαστικό Travis, που σου εξηγεί ότι η πραγματική σου αποστολή είναι να βρεις ένα "καθαρό" δείγμα διαμαντιού τύπου 3-Β με το οποίο, αν κατάφερναν να το αναπαραγάγουν, θα κυριαρχούσαν στο χώρο των τηλεπικοινωνιών μέσα σε μία νύχτα.

Αφού πάρεις όλα τα αντικείμενα, κάνε κλικ στην κάτω δεξιά άκρη του χώρου του inventory εκεί όπου τώρα γράφει workstation. Βλέπεις έναν χάρτη της περιοχής, το πού είσαι αλλά και όλες τις στροφές του ποταμού. Κάνε πάλι κλικ στο icon workstation ώστε να το κλείσεις. Τώρα στρίψε ξανά αριστερά και προχώρησε ευθεία στο ποτάμι. Στην όχθη κάνε κλικ στο φουσκωτό και βάλε το στο ποτάμι. Τώρα κάνε κλικ στον κέρσορα-χέρι στο φουσκωτό. Βρίσκεσαι στο ειδικό VR Goggle interface που επιτρέπει τη γρήγορη πλοήγηση. Πήγαινε τον κέρσορα στο δεξί μέρος της οθόνης, ώστε το φουσκωτό να στρίψει δεξιά στην πρώτη στροφή.

Φθάνεις στο μέρος που έχεις ραντεβού με έναν άνθρωπο της εταιρίας. Ταυτόχρονα "δέχεσαι" και το πρώτο σου μήνυμα από την Karen που σου λέει να τα παρατήσεις και να σηκωθείς να φύγεις, ενώ κάνει και αναφορά στην Amy, τον ειδικά εκπαιδευμένο γορίλα που μπορεί και μιλά μέσω μιας συσκευής. Στρίψε δεξιά. Βλέπεις το σύνδεσμό σου νεκρό. Πάρε από το στήθος του το δηλητηριώδες βελάκι (dart). Στρίψε πάλι αριστερά και μετά προχώρα ευθεία. Φθάνεις σε ένα άλλο σημείο του ποταμού. Στρίψε δεξιά. Το μονοπάτι είναι μπλοκαρισμένο από ένα φίδι. Προς το παρόν, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα με αυτό. Γύρνα πάλι δεξιά και προχώρα ευθεία. Φθάνεις στην όχθη όπου αποβιβάστηκες προηγουμένως. Βάλε το φουσκωτό στο ποτάμι και κάνε κλικ σε αυτό. Τώρα στρίψε δύο φορές αριστερά.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



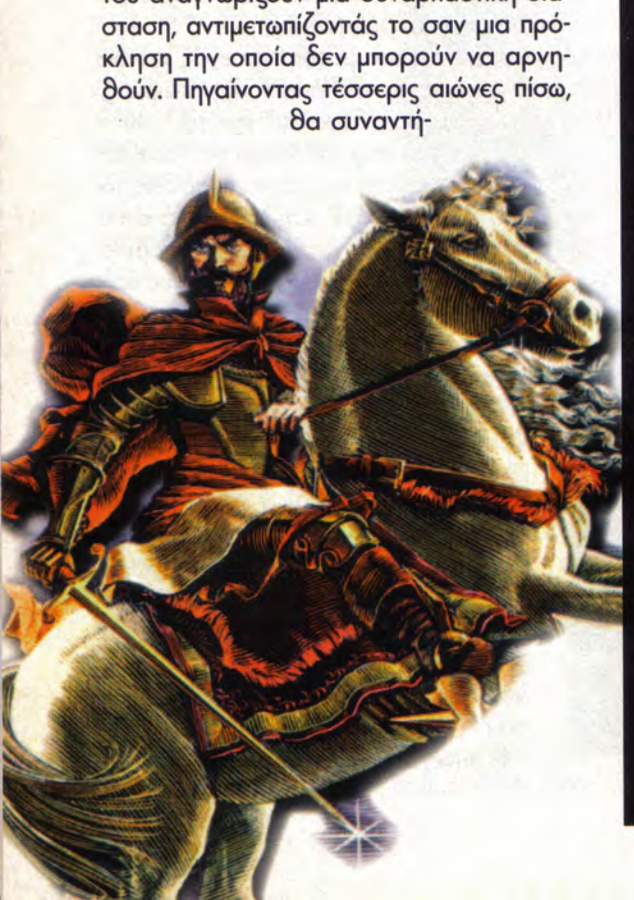
STRATEGY

Conquest of the New World™

Είναι αλήθεια πως πολλοί φοβούνται το άγνωστο και το αποφεύγουν μένοντας πιστοί στα όσα ήδη γνωρίζουν. Αναμφισβήτητα, όμως, η ιστορία γράφεται από αυτούς που του αναγνωρίζουν μια συναρπαστική διάσταση, αντιμετωπίζοντάς το σαν μια πρόκληση την οποία δεν μπορούν να αρνηθούν. Πηγαίνοντας τέσσερις αιώνες πίσω, θα συναντήσουμε μερικούς τολμηρούς ανθρώπους, οι οποίοι δεν δίστασαν να επιχειρήσουν το υπερατλαντικό ταξίδι προς το Νέο Κόσμο, κατακυριευμένοι από τη γοητεία της κατάκτησης του καινούριου.

Δέκατος έκτος αιώνας: Η εποχή των μεγάλων θαλασσοπόρων, εξερευνητών και κατακτητών, η εποχή της ανακάλυψης και αποίκισης του Νέου Κόσμου. Σε αυτό το ιστορικό background κινείται το παιχνίδι που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μέσα από τη στήλη "Strategy Review", σκοπός του οποίου είναι να σας φέρει στη θέση των ανθρώπων που άλλαξαν ριζικά τη μορφή του παγκόσμιου χάρτη.

Του Βαγγέλη Κράτσα Vantor, Explorer of the Unknown



Στο Conquest of the New World έχετε την ευκαιρία να ζήσετε από κοντά το πνεύμα και τον ανταγωνισμό των πρώτων αποίκων, εξερευνώντας, χτίζοντας και βέβαια πολεμώντας όταν παραστεί ανάγκη. Επιπλέον, θα χρειαστεί να αναπτύσσετε συνεχώς την οικονομία σας, μέσω της κατασκευής αλλά και του εμπορίου, και βέβαια να δημιουργήσετε έναν ισχυρό στρατό που θα λειτουργεί αποτρεπτικά ως προς τα αρπακτικά βλέμματα των άλλων αποίκων και των γειτονικών φυλών, ενώ ταυτόχρονα θα οδηγεί αποφασιστικά τη δική σας πλευρά στην κατάκτηση νέων περιοχών και τη



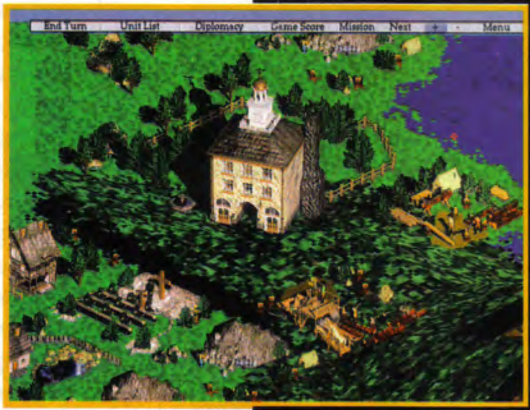


μελλοντική σας απεξάρτηση από τη Μητέρα-Πατρίδα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΓΕΝΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Καταρχήν, το Conquest of the New World είναι ένα παιχνίδι turn-based, βασίζεται δηλαδή στη λογική των γύρων και όχι του real-time. Κατά τη διάρκεια ενός γύρου μπορείτε να κινήσετε στο χάρτη όλες τις έμψυχες μονάδες σας, καθεμία από τις οποίες έχει έναν συγκεκριμένο αριθμό movement points που φαίνονται στον πίνακα χαρακτηριστικών της με τη μορφή μιας κόκκινης λωρίδας. Οταν εξαντληθούν τα movement points, ακινητοποιείται η μονάδα μέχρι την αρχή του επόμενου γύρου. Μπορείτε επίσης να εκτελέσετε διάφορες ενέργειες στην αποικία σας (εφόσον την έχετε χτίσει) και, τέλος, να διεκπεραιώσετε τυχόν πολεμικές συγκρούσεις. Με το τέλος κάθε γύρου, βλέπετε αποσπάσματα από εφημερίδες της εποχής που εξιστορούν διάφορα σημαντικά ιστορικά γεγονότα, αναφέροντας παράλληλα τα επιτεύγματα που πραγματοποιήσατε εσείς ή οι αντίπαλοί σας (εξαίσια δουλειά, προσθέτει ρεαλισμό στο παιχνίδι), παίρνετε διάφορα χρήσιμα μηνύματα και μαθαίνετε το score σας, όπως και αυτό των αντιπάλων σας. Το Conquest of the New World, αν και είναι ένα DOS παιχνίδι, έχει υιοθετήσει σε αρκετά σημεία τη λογική των Windows. Ετσι, ολόκληρη η οθόνη καταλαμβάνεται από το χάρτη, ενώ στο επάνω μέρος υπάρχουν τα βασικά buttons με τα οποία δίνετε εντολές και παίρνετε χρήσιμες πληροφορίες. Κάνοντας κλικ με το mouse σε κάποιο από τα buttons αυτά, ανοίγει το αντίστοιχο παράθυρο, το οποίο μπορεί να μεταφερθεί σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης επιθυμείτε, ενώ με δεξί κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού ή των παραθύρων, όπου μπορεί να γίνει μια ενέργεια, βλέπετε το εκπληκτικό και πλήρες on-line help του παιχνιδιού.

Εταιρία
Interplay
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Τύπος
Construction/War Strategy
Επίπεδο Δυσκολίας
Χαμηλό



Η αποικία μας από κοντά.

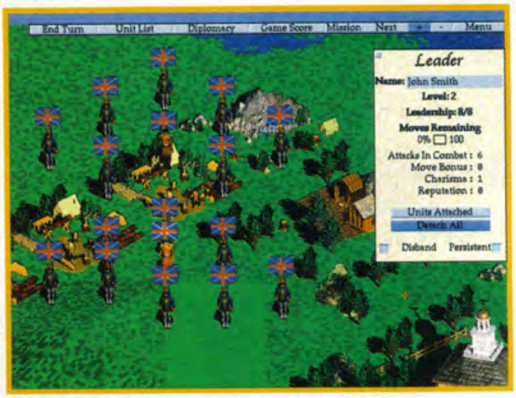
Το ship και τα χαρακτηριστικά του!



Οι βασικές μονάδες με τις οποίες ξεκινά κάθε σενάριο στο Conquest of the New World είναι οι εξής:

- **Ship:** Αποτελεί το βασικό μεταφορικό μέσο για να κινείτε γρήγορα πολλές μονάδες μέσα στο χάρτη, ακόμα και σε μεγάλες αποστάσεις. Κάνοντας διπλό κλικ στο πλοίο, θα δείτε με την επιλογή Cargo τις μονάδες που μεταφέρει, τις οποίες μπορείτε να αποβιβάσετε στο σημείο που επιθυμείτε, διαλέγοντας το button Disembark All ή κάνοντας drag κάποιες από αυτές από την Unit List προς το χάρτη. Αντίστροφα, κάνοντας drag μια μονάδα από το χάρτη προς το πλοίο, αυτή επιβιβάζεται.
- **Explorer:** Οι Explorers αποτελούν τη βασική μονάδα με την οποία μπορείτε να εξερευνήσετε νέες περιοχές στο χάρτη (το ανεξερεύνητο τμήμα του χάρτη εμφανίζεται "μαυρισμένο"), κυρίως λόγω των πολλών movement points που διαθέτουν. Εάν οι Explorers ανακαλύψουν μια καινούρια οροσειρά, λίμνη κ.λπ., τότε, εφόσον κατοχυρώσετε τη νέα ανακάλυψη, κερδίζετε bonus points που προστίθενται στο συνολικό σκορ σας.
- **Leader:** Οι Leaders είναι οι αρχηγοί των στρατευμάτων, καθένας εκ των οποίων μπορεί να περιλαμβάνει έναν σημαντικό αριθμό μονάδων πεζικού, ιππικού και πυροβολικού που βρίσκονται υπό τις διαταγές του.
- **Settler:** Μοναδικός σκοπός των Settlers είναι να χτίσουν την πρωτεύουσα της νέας αποικίας σας. Για να γίνει αυτό με καλές προϋποθέσεις, θα πρέπει να τους οδηγήσετε σε μια πεδιάδα του χάρτη, κοντά σε ποτάμι ή θάλασσα, ενώ καλό θα είναι να υπάρχουν κοντά και βουνά ώστε να λειτουργήσουν σωστά τα ορυχεία. Αφού επιλέξετε το κατάλληλο σημείο για την ίδρυση της νέας αποικίας σας, κάντε κλικ





O Leader και ο στρατός του.



Victory, at last!

στην επιλογή Found A New Colony από το παράθυρο του Settler, ο οποίος θα ιδρύσει έτσι την πρωτεύουσά της. Με νέο κλικ επάνω στην πρωτεύουσα, ανοίγει το Colony Capital Menu, από το οποίο μπορείτε να εκτελέσετε διάφορες ενέργειες που αφορούν στην επέκταση και τη γόνιμη λειτουργία και ανάπτυξη της αποικίας σας. Η κυριότερη από τις λειτουργίες του Colony Capital Menu είναι η Build Building, με την οποία προσθέτετε καινούρια κτίρια, εφόσον φυσικά διαθέτετε τα απαραίτητα υλικά για τη δημιουργία τους. Οι βασικές πρώτες ύλες στο Conquest of the New World είναι τα gold, metals, goods, wood και crops, κάποια από τα οποία διαθέτετε ήδη από την αρχή, μια και κάθε Settler, ανάλογα με το level του, φέρνει μαζί του ορισμένες πρώτες ύλες. Τα πιο σημαντικά από τα κτίρια που θα έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε στο παιχνίδι είναι τα ακόλουθα:

- **Docks/Trading Posts:** Τοποθετούνται κοντά σε ακτές και επιτρέπουν τη ναυπήγηση πλοίων και την ανάπτυξη εμπορικών σχέσεων με γειτονικούς λαούς ή τη Μητέρα-Πατρίδα.
- **Farms:** Παράγουν τα crops, μία από τις σημαντικές πρώτες ύλες στο Conquest of the New World.
- **Gold Mines:** Παράγουν φυσικά gold.
- **Metal Mines:** Παράγουν metals, που απαιτούνται από τις πιο advanced κατασκευές.
- **Mills:** Δίνουν το wood.
- **Commerces:** Δημιουργούν goods, απαραίτητα για την κατασκευή κάποιων κτισμάτων.
- **Forts:** Φτιάχνουν στρατιωτικές μονάδες.
- **Housing:** Οι κάτοικοι φυσικά χρειάζονται σπίτια. Ο αριθμός των απαραίτητων για εσάς σπιτιών αναφέρεται στο Population Detail button. Τα σπίτια δίνουν νέους settlers.
- **Taverns:** Εδώ θα στρατολογήσετε καινούριους explorers.
- **Churches:** Κάθε εκκλησία προσθέτει στην αποικία 10 κατοίκους ανά level.

Οι περισσότερες μονάδες στο Conquest of the New World έχουν τη δυνατότητα upgrade σε ανώτερο level, οπότε φυσικά αυξάνει και η λειτουργικότητά τους. Το on-line help σας ενημερώνει σχετικά με ό,τι χρειάζεται κάθε μονάδα για να ανέβει στο επόμενο level, ενώ για κάθε κτίριο που επιλέγετε να χτίσετε βλέπετε στο επάνω μέρος της οθόνης τι ακριβώς θα σας στοιχίσει σε πρώτες ύλες. Επίσης, μεγάλη σημασία για την παραγωγικότητα των buildings έχει η θέση στην οποία χτίζονται, κάτι για το οποίο καθοδηγείστε και πάλι με μηνύματα του παιχνιδιού.

Στην περίπτωση που χρειαστεί να πολεμήσετε με αντίπαλο στράτευμα, η οθόνη του παιχνιδιού αλλάζει και περνάτε στην combat screen. Αυτή αποτελείται από ένα τετραγωνισμένο κομμάτι χάρτη μεγέθους 3x4, στις δύο άκρες του οποίου βρίσκονται παρατεταγμένοι οι αντίπαλοι στρατοί. Η μάχη διεξάγεται με γύρους, σε καθέναν από τους οποίους μπορείτε να μετακινήσετε από μία φορά όλους τους στρατιώτες σας (πεζικό, ιππικό και πυροβολικό). Η κίνηση γίνεται οριζόντια ή κάθετα. Οταν ένας στρατιώτης θελήσει να κινηθεί σε τετράγωνο που καταλαμβάνεται από εχθρικές μονάδες, τότε πυροβολεί εναντίον τους. Σκοπός εδώ είναι είτε να νικηθεί το αντίπαλο στράτευμα, εξοντώνοντας όλους ή τους περισσότερους στρατιώτες του, είτε να καταληφθεί η αντίπαλη σημαία που βρίσκεται πίσω ακριβώς από το τετραγωνισμένο πλαίσιο. Η ζημιά που προξενεί αλλά και δέχεται κάθε στρατιώτης εξαρτάται τόσο από το level του όσο και από το level και τα χαρακτηριστικά του leader. Τέλος, σημαντικό ρόλο στο Conquest of the New World διαδραματίζουν η διπλωματία και οι κατάσκοποι, οι οποίοι μπορούν να εκμαιεύσουν ιδιαίτερα χρήσιμα μυστικά του εχθρού σας (π.χ. πόσους στρατιώτες διαθέτει, ποιο είναι το επίπεδο ανάπτυξης της αποικίας του) και ακόμα να φέρουν εις πέρας διάφορες μορφές σαμποτάζ.

ΣΕΝΑΡΙΑ

Στο παιχνίδι υπάρχουν διάφορα έτοιμα σενάρια, καθώς επίσης και δυνατότητα δημιουργίας custom σεναρίου από εσάς. Συνιστάται όμως να ξεκινήσετε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα συζητηθεί και μάλλον θα σας κρατήσει συντροφιά για καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΔΡΑΣΗ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

93%



για πρώτη φορά το Conquest of the New World με το υποδειγματικό tutorial, το οποίο σας εισάγει σταδιακά στις διάφορες λειτουργίες του παιχνιδιού, αρχίζοντας από την πρώτη σας εξερεύνηση και την ανακάλυψη τριών σημαντικών σημείων στον Νέο Κόσμο, συνεχίζοντας με την ίδρυση της πρώτης σας αποικίας και την αναβάθμισή της στο level 2 και φθάνοντας στο τέλος μέχρι την κατάληψη μιας γαλλικής αποικίας. Ας δούμε περιληπτικά τα υπόλοιπα έτοιμα σενάρια:

✔ **Island:** Πρέπει να αποικίσετε σε 40 γύρους ένα νησί που ανακαλύφθηκε μόλις πρόσφατα και να κυριαρχήσετε στο μεγαλύτερο κατά το δυνατόν τμήμα του. Εδώ παίζετε εναντίον δύο computer opponents.

✔ **Natives:** Εδώ παίζετε μόνοι σας, με στόχο να δημιουργήσετε αποικίες, να διακηρύξετε την ανεξαρτησία σας από τη Μητέρα-Πατρίδα (πολύ επικίνδυνο αν δεν είστε πανέτοιμοι, μια και η χώρα σας θα στείλει ισχυρά στρατεύματα για να καταπνίξουν την εξέγερση, αλλά με πολλά πλεονεκτήματα αν τελικά το καταφέρετε) και να ενσωματώσετε δεκαπέντε τοπικές φυλές στην αυτοκρατορία σας το ταχύτερο δυνατόν.

✔ **Survivor:** Μάχη μέχρι τελικής πτώσεως ανάμεσα σε εσάς και σε άλλες τρεις ευρωπαϊκές δυνάμεις. Κερδίζει ο τελευταίος που θα απομείνει.

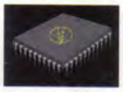
✔ **Conquistador:** Εδώ παίζετε εναντίον πέντε Ευρωπαίων και των natives, ενώ σε κάθε παιχνίδι σας ο χάρτης είναι διαφορετικός.

Με την επιλογή Custom έχετε στη διάθεσή σας διάφορες επιλογές παραμετροποίησης του παιχνιδιού, με σημαντικότερη αυτήν με την οποία ορίζετε τον τρόπο επίτευξης της τελικής νίκης.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Conquest of the New World είναι ένα από τα δυνατότερα σημεία του. Υψηλής ανάλυσης και εκπληκτικά λεπτομερή (εκτός από τις έμψυχες μονάδες που, ομολογουμένως ξεχωρίζουν δύσκολα μεταξύ τους), είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**486/66 ή ισχυρότερος επεξεργαστής.**
	**8 MB RAM.**
	**CD-ROM drive διπλής ταχύτητας.**
	**SVGA VESA συμβατή 640x480x256.**
	**Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε 1 CD και μας παραχωρήθηκε από το κατάστημα Παπασωτηρίου (Στουρνάρη 35 και Τζωρτζ, τηλ.: 3841826).**

σε παρόμοιο παιχνίδι. Χαρακτηριστικό είναι το ότι υπάρχουν συνολικά οκτώ επίπεδα zoom - ακόμα και στο κοντινότερο δεν παρατηρείται το παραμικρό pixel-ιασμα της εικόνας. Περιέχει ακόμα αρκετό animation, ενώ μην παραλείψετε σε καμία περίπτωση να δείτε το φανταστικό video της εισαγωγής, με υπέροχο speech (δυστυχώς, δεν υπάρχει σε κανένα άλλο σημείο του παιχνιδιού). Η μουσική και τα εφέ είναι απόλυτα εναρμονισμένα με την όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και το "χρωματίζουν" αρκετά, δεν έχουν όμως ιδιαίτερα μεγάλη ποικιλία.



Μάχη σε εξέλιξη. Στα δεξιά φαίνονται οι δύο leaders.

Οσοι από σας έχετε πρόσβαση στο Internet, μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε το site http://conquest.interplay.com/ όπου θα βρείτε ένα on-line Shockwave combat simulation βασισμένο στο παιχνίδι.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Η Interplay με τον συγκεκριμένο τίτλο της παρουσίασε μια πολύ προσεγμένη δουλειά, που σίγουρα θα γνωρίσει συνέχεια με κάποια sequels. Το Conquest of the New World είναι ίσως ιδανικό για τον αρχάριο παίκτη strategy games της μορφής "God simulation", μια και είναι από την αρχή fully playable, χωρίς να υστερεί βέβαια σε βάθος αλλά και χωρίς τον κυκεώνα επιλογών άλλων τίτλων της κατηγορίας. Οι έμπειροι παίκτες ίσως το βρουν αρκετά εύκολο, διαλέγοντας όμως ένα δύσκολο custom σενάριο μπορούν να το φέρουν στα μέτρα τους.

Κατά την προσωπική μου εκτίμηση, η αναλογία βάθους gameplay και playability είναι ιδανική στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Υποστηρίζεται επίσης η δυνατότητα για multiplayer games μέσω modem ή με IPX network. Αξίζει, τέλος, να αναφερθεί ότι το πακέτο περιλαμβάνει ελληνικό manual. Το Conquest of the New World, δίχως να φέρνει κάτι καινούριο στο χώρο των strategy games, δείχνει πως φτιάχτηκε για να ψυχαγωγήσει τον παίκτη, χωρίς να διεκδικεί τεχνολογικούς διθυράμβους, τους οποίους άλλωστε δεν χρειάζεται. ■

Το Island σενάριο.





ADVENTURE

bad mojo



Ας διευκρινίσω καταρχήν τις προθέσεις μου. Το παιχνίδι έχει προκαλέσει πάταγο στον ειδικό Τύπο και όχι μόνο. Η Pulce Entertainment πέτυχε διάνα με την κυκλοφορία του, αφού βρέθηκε στο επίκεντρο του παγκόσμιου ενδιαφέροντος. Ξένα περιοδικά το χαρακτηρίζουν ένα από τα κορυφαία adventures όλων των εποχών. Ωστόσο, όλα αυτά απόψεις δεν με βρίσκουν καθόλου σύμφωνο. Οντως, έχει εξαιρετικά γραφικά και πολύ καλή δράση, ο κόσμος των κατσαρίδων όμως δεν είναι η συμπάθειά μου, όσο και αν το είδος αυτό βιολογικά θεωρείται από τα πιο σημαντικά. Προτού περάσω στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, να επισημάνω ότι για δεύτερη φορά η CD MEDIA μας στέλνει για review παιχνίδι χωρίς να μας στείλει και το manual του. Η παράλειψη αυτή είναι σημαντική, μια και τα manuals περιέχουν πολύτιμες οδηγίες και πληροφορίες τόσο για το παιχνίδι καθαυτό όσο και για το σεναριακό του υπόβαθρο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία εξελίσσεται μέσα σε ένα bar στο San Francisco. Εχετε το ρόλο του Roger Samms, ενός βιοχημικού με ειδίκευση στο είδος των κατσαρίδων, τον οποίο δυστυχώς ελάχιστοι κατανοούσαν και έτσι έμεινε σχετικά γρήγορα χωρίς δουλειά. Και αυτό στην Αμερική σημαίνει ολική καταστροφή. Είναι όμως αρκετά έξυπνος ώστε να σκαρφιστεί μία ληστεία, η οποία θα λύσει το οικονομικό πρόβλημα της ζωής του. Ενώ λοιπόν ετοιμάζεται να το "σκάσει" στο εξωτερικό με ένα βαλιτσάκι γεμάτο λεφτά, κρατώντας ένα μενταγιόν που έχει από τη μάνα του, κάτι ξαφνικό συμβαίνει και αρχίζει να ζει έναν απίστευτο, αλλά αληθινό εφιάλτη.

Μεταμορφώνεται σε μία κατσαρίδα!!! Τις κινήσεις του επηρεάζει μία παράξενη γυναίκα που εμφανίζεται κάθε τόσο μέσα από παράξενα οράματα, η οποία του δίνει συγκεκριμένες συμβουλές και τον καθοδηγεί στον παράξενο κόσμο όπου έχει παγιδευτεί. Το bar αυτό είναι ένα από τα αναρίθμητα bars στις Ηνωμένες Πολιτείες που έχουν και φτηνά δωμάτια για τους ταξιδιώτες ή τους πελάτες, οι οποίοι τα χρησιμοποιούν συνήθως το πολύ για μία νύχτα, αν και αρκετοί είναι αυτοί που διαμένουν εκεί για περισσότερο χρονικό διάστημα, όπως και ο ήρωάς μας στη συγκεκριμένη περιπέτεια, που φαίνεται να κρύβει κάποιο μεγάλο μυστικό. Αν θέλετε να ξαναγυρίσει ο Samms - δηλαδή εσείς - στον κόσμο των ανθρώπων, στην κανονική του μορφή, πρέπει να ξεδιπλώσετε όλες τις πτυχές του μυστικού αυτού. Αν σας φαίνεται εύκολο αυτό, ξεχάστε το. Γιατί τώρα πια κινείστε και αντιδράτε όπως ακριβώς μία πραγματική κατσαρίδα. Και σαν να μη φτάνει αυτό, παντού παραμονεύει ο κίνδυνος από κάποιον εχθρό που θα σας θεωρήσει πολύ καλό μεζέ! Επισημαίνω ότι την ιδέα για τη δημιουργία του παιχνιδιού αυτού την άντλησε ο Drew Huffman από ένα πραγματικό περιστατικό που του συνέβη με μία κατσαρίδα!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Bad Mojo "τρέχει" αποκλειστικά κάτω από Windows 3.1, 3.11 ή 95. Τα γραφικά του είναι πράγματι εντυπωσιακά. Καταρχήν, οι διάφοροι χώροι έχουν αποδοθεί με εκπληκτικές οπτικές γωνίες, έτσι όπως ακριβώς "πρέπει" να φαίνονται με τα μάτια ε-

Είναι ένας οργανισμός τόσο τέλειος, ώστε παραμένει αναλλοίωτος εδώ και 350 εκατομμύρια χρόνια. Κινείται ταχύτερα από ό,τι ανοιγοκλείνει το ανθρώπινο μάτι, μπορεί να πηδάει, κολυμπάει, και να πετά. Μπορεί να αντέξει επί ένα μήνα χωρίς φαγητό και νερό και μία ολόκληρη μέρα χωρίς καθόλου κεφάλι!!! Αντέχει σε θερμοκρασίες έως και -10 ° και 140 ° C. Ναι, το είδος αυτό είναι η κατσαρίδα και ο εφιάλτης σας μόλις αρχίζει!!!

Του Αντρέα Τσουρινάκη

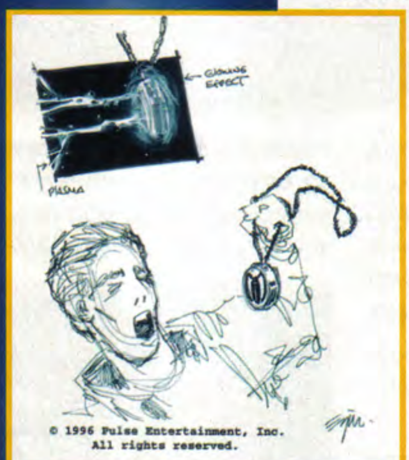




Το χαρούμενο φινάλε. Αγκαλιά με τον πατέρα σας... και με τα λεφτά... που κερδίσατε.

νός ιδιαίτερα μικρού οργανισμού. Η κίνηση της κατσαρίδας είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Εχουν κάνει αληθινά εκπληκτική δουλειά. Οσοι δείτε το παιχνίδι, παρατηρήστε καλά την κίνησή της. Δεν διαφέρει σε τίποτα από την κίνηση μίας πραγματικής κατσαρίδας. Μέχρι και αυτό το απαίσιο κούνημα των κεραιών της υπάρχει, ακόμα και όταν η ίδια είναι ακινητοποιημένη, κάτι που θα σας αφήσει άφωνους. Οι διάφορες φωτοσκιάσεις της δημιουργούν επίσης μία μοναδική, ρεαλιστική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Εχουν προσεχθεί ιδιαίτερα και έχουν αποδοθεί με πολύ μεγάλη ακρίβεια οι πραγματικές αναλογίες μεταξύ του μεγέθους της κατσαρίδας και των διάφορων χώρων και αντικειμένων. Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού και ανάλογα με συγκεκριμένες πράξεις σας, θα βλέπετε διάφορα videos που αναλαμβάνουν να "συνδέουν" την ιστορία. Αυτά τα videos δεν βρίσκονται κατά τη γνώμη μου σε ανάλογο επίπεδο με τα υπόλοιπα γραφικά και νομίζω ότι θα μπορούσαν να ήταν ακόμα καλύτερα και πιο ευκρινή. Το animation όμως που υπάρχει σε αυτά είναι από τα καλύτερα του είδους. Ο ήχος του είναι αρκετά καλός και τα διάφορα μουσικά μοτίβα έρχονται να ενισχύσουν με το ρυθμό τους τόσο την ένταση που υπάρχει μέσα στο παιχνίδι

Εταιρία
Pulce Entertainment/ Acclaim
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM Drive
Τύπος
3D rendered graphics animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Σχεδιάζοντας τον ήρωα...

... και η "υλοποίηση" του σχεδίου στο παιχνίδι.



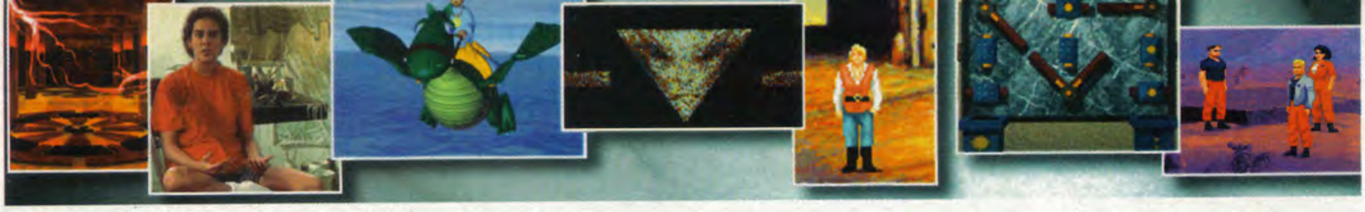


Το bar όπου εξελίσσεται η περιπέτειά σας.

όσο και τον εφιαλτικό κόσμο που θα ζείτε. Οι διάφορες ομιλίες (speech) είναι επίσης πολύ καλές. Ο χειρισμός του είναι ίσως ο πιο απλός που έχει εμφανιστεί σε adventure game τέτοιου επιπέδου. Και το τονίζω αυτό, γιατί εκτός από το να κινείστε και να σπρώχνετε με το σώμα σας ή με τις κεραίες σας μερικά μικροαντικείμενα, ΔΕΝ μπορείτε - εφόσον έχετε μεταμορφωθεί σε κατσαρίδα - να κάνετε ΤΙΠΟΤΕ άλλο. Η κίνησή σας μέσα στους διάφορους χώρους γίνεται με τα arrow keys (τα πλήκτρα με τα βελάκια).

Τα διάφορα videos μπορείτε να τα "προσπερνάτε" πατώντας το πλήκτρο Escape. Αν πατήσετε είτε το πλήκτρο SpaceBar ή το Enter/Return, εμφανίζεται η ειδική οθόνη με τις επιλογές New, Load, Save, Preferences (με την οποία μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορες επιλογές για το πώς θα βλέπετε την κατσαρίδα και τα videos), Help, Trainer (με την οποία εμφανίζεται ένα πολύ εντυπωσιακό demo του παιχνιδιού), Credits, Resume και Quit.

Σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το ότι εκτός από τα saves έχετε και 4 ζωές. Κάθε φορά που "σκοτώνεστε", χάνετε και μία από αυτές. Επισημαίνω επίσης ότι και στο παιχνίδι αυτό δεν (text) στους διάφορους διαλόγους που ακούτε. Και αυτό είναι ίσως το μοναδικό μελανό σημείο στο χειρισμό του. Γράφω "ίσως" γιατί και στο παιχνί-





Ισως ο πιο σημαντικός γρίφος του παιχνιδιού. Βάζοντας σε αυτή τη θέση τους διακόπτες, θα σταματήσετε ένα cooler, μέσα στο οποίο πρέπει να μπείτε στο φινάλε του παιχνιδιού.



Η εκμάθηση της συνταγής αυτής και η εκτέλεσή της είναι απαραίτητοι όροι για να περάσετε στο φινάλε.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Από τα πιο πρωτότυπα adventures που έχουν εμφανιστεί. Μεταμορφώνεσαι σε κατσαρίδα και πρέπει να βρεις τι σου συμβαίνει. Υπέροχα γραφικά συνθέτουν έναν αποκρουστικό κόσμο. Μόνο για όσους έχουν πολύ γερό στομάχι. Εχει πάντως εντυπωσιακή δράση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΔΡΑΣΗ	90
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	100
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

80%

δι αυτό τα saves λειτουργούν κάπως παράξενα. Τέλος, όταν κάνετε restore, το παιχνίδι σας επαναφέρει στο σημείο από το οποίο μπήκατε στη συγκεκριμένη οθόνη και όχι ακριβώς στο σημείο όπου βρισκόσασταν. Αλλά αυτό είναι μάλλον λεπτομέρεια.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι συγκλονιστική. Απόκοσμη, αποκρουστική, ενοχλητική, με χρώματα και φωτισμούς που θα σας κάνουν να θελήσετε να φύγετε από τις συγκεκριμένες εικόνες μία ώρα γρηγορότερα. Πιστεύω ότι πιο τέλεια δεν ήταν δυνατό να αποδοθεί ο κόσμος αυτός.

Εκεί όπου επίσης εντυπωσιάζει το παιχνίδι είναι κατεξοχήν στη δράση του. Οταν πρωτάκουσα για το παιχνίδι, δεν μπορούσα να φανταστώ τι σόι δράση θα περιείχε, τι είδους γρίφοι θα μπορούσαν να υπάρχουν. Κρίνοντας εκ των υστέρων το παιχνίδι, ομολογώ ότι ο σχεδιασμός της δράσης του είναι εκπληκτικά έξυπνος και όχι μόνο θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό χρήστη στον τομέα αυτό, αλλά θα σας προσφέρει και μία έντονη πνευματική ικανοποίηση, που σπάνια συναντάμε σε παιχνίδια του είδους τον τελευταίο καιρό. Η δράση του βασικά στηρίζεται σε τρεις αρχές: Εξερευνήστε, ανακαλύψτε, παρατηρήστε. Θα πρέπει να κινηθείτε σιγά σιγά από το υπόγειο του bar μέχρι την τουαλέτα, μετά στην κουζίνα, από εκεί στο μπαρ και, τέλος, στο δωμάτιό σας. Η μετακίνηση αυτή δεν είναι καθόλου εύκολη.



Πλησιάζοντας τους διακόπτες.



Στην τουαλέτα, καθώς περπατάτε πάνω στο νεροχύτη και κατευθύνεστε προς το σπασμένο καθρέφτη.

Θα πρέπει σταδιακά να ανοίγετε δρόμο ή να βρίσκετε τα περάσματα που οδηγούν από το ένα μέρος στο άλλο.

Πρέπει να κατανοήσετε τι ακριβώς συμβαίνει όχι μόνο σε εσάς - αυτό είναι το λιγότερο -, αλλά κυρίως τι ακριβώς μπορεί να συμβεί μέσα στο bar όπου έχετε αιχμαλωτιστεί.

Οι γρίφοι του φυσικά είναι ιδιόμορφοι. Κατά κύριο λόγο στηρίζονται στο να μπορείτε να κινείστε συνεχώς προσπερνώντας τα διάφορα εμπόδια που συναντάτε. Φυσικά, από ένα σημείο και μετά θα πρέπει να επιδράσετε και πιο "δυναμικά" στο χώρο και να προσπαθήσετε να επιφέρετε τις επιθυμητές εξελίξεις σε αυτόν.

Υπάρχουν αρκετοί γρίφοι που είναι πραγματικές σπαζοκεφαλιές, αν δεν τους ξέρετε, με πιο σημαντικό αυτόν με τους διακόπτες, όπου πρέπει να φτάσετε στο τέλος για να καταλάβετε την πραγματική τους λειτουργία. Τη λύση του συγκεκριμένου γρίφου τη δίνω σε μία από τις εικόνες που υπάρχουν στην παρουσίαση αυτή. Πολύ "έξυπνος" όμως είναι και αυτός στον οποίο πρέπει να βρείτε και να μεταφέρετε μία μικρή κατσαριδούλα στις πλάτες σας, έτσι ώστε με το συνδυασμένο βάρος σας να μετακινήσετε ένα μαχαίρι. Κάθε τόσο θα βλέπετε τη γυναίκα-όραμα να σας μιλάει. Μετά, θα βρίσκεστε στο αρχικό δωμάτιο με τους αγωγούς, οι οποίοι σι-





Το όραμα που σας καθοδηγεί και το οποίο στην πραγματικότητα είναι η νεκρή μητέρα σας.



Αυτό και αν λέγεται φρίκη. Είναι από τις πιο αηδιαστικές εικόνες του παιχνιδιού.

γά σιγά θα ανοίγουν. Είναι πολύ σημαντικό να καταγράψετε σε ποιο δωμάτιο αντιστοιχεί κάθε αγωγός. Θα σας βοηθήσει αν τους καταγράψετε σύμφωνα με το φως που υπάρχει στα δεξιά τους (ή στα αριστερά τους, αντίστοιχα). Σημειώστε δύο από αυτούς που θα σας χρειαστούν οπωσδήποτε στο φινάλε της περιπέτειας και στο οποίο θα βρίσκεστε κάτω από έναν ιδιόμορφο χρονικό περιορισμό. Στην τουαλέτα (μπάνιο) πηγαίνετε από αυτόν στα δεξιά του οποίου υπάρχει ένα πράσινο φως, ενώ στο δωμάτιό σας πηγαίνετε από εκείνον στα δεξιά του οποίου υπάρχει το πιο πορτοκαλί φως.



Περπατώντας πάνω στο μαχαίρι, θα περάσετε στην κουζίνα για να σώσετε τη μικρή κατσαρίδα!

Επίσης, στο φινάλε, μόλις μπείτε στην οθόνη με το αναμμένο τσιγάρο, κάντε αμέσως save. Για έναν ανεξήγητο σε μένα λόγο, άλλες φορές το τσιγάρο ήταν κάτω από το τασάκι (όπως είναι και το σωστό) και άλλοτε πάνω σε αυτό, οπότε και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα. Στην περίπτωση αυτή, με ένα restore θα επανέλθετε στην οθόνη με το τσιγάρο στην κανονική του θέση.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εισαγωγή, θα βρεθείτε μπροστά σε ένα "λούκι-αγωγό". Μπορείτε να περιστραφείτε γύρω γύρω, αν θέλετε, αλλά δεν μπορείτε ακόμη να μπείτε σε κανέναν άλλο από τους αγωγούς που βλέπετε. Πατήστε το πάνω (μπροστά) arrow key (πλήκτρο), καθώς κοιτάτε τον ανοιχτό αγωγό. Τώρα, ανεβείτε προς τη σχάρα και θα βρεθείτε μέσα στο υπόγειο του bar. Προχωρήστε με κατεύθυνση προς τα επάνω και αριστερά.

Στην πέμπτη οθόνη, προς την πιο πάνω κατεύθυνση θα δείτε κάτι που μοιάζει με ένα κομμάτι πανί κάτω από ένα κάδρο και δίπλα μία σωλήνα (στην πραγματικότητα, είναι το αριστερό πόδι ενός μηχανήματος που θερμαίνει το νερό). Προχωρήστε προς αυτό το "πανί" ανάμεσα στις δύο άκρες του νερού και ανεβείτε πάνω του.

Βρίσκεστε σε μία νέα οθόνη, ανάμεσα σε άλλους του είδους σας! Ανεβείτε λίγο προς τα πάνω (εδώ θα δείτε και το πρώτο σας video) και στρίψτε δεξιά στη σωλήνα. Διασχίστε τη σωλήνα και στη νέα οθόνη (εδώ καταλαβαίνετε τι ακριβώς είναι η σωλήνα αυτή) προχωρήστε όλο δεξιά. Συνεχίστε να προχωράτε στη σωλήνα, μέχρι να βγείτε από την άλλη άκρη της. Βλέπετε μία συνολική άποψη του χώρου όπου έχετε βρεθεί. Ξαναγυρίστε προς τα πίσω και κατεβείτε κάθετα τη σωλήνα. Στην οθόνη όπου η σωλήνα αρχίζει να οριζοντιώνεται και βλέπετε και το δεξί "πόδι" του θερμαντήρα, κατεβείτε στο πόδι αυτό και από εκεί στο πάτωμα.

Προχωρήστε βόρεια και στην επόμενη οθόνη θα πρέπει να αποφύγετε τις δύο παγίδες για τις κατσαρίδες που θα συναντήσετε πηγαίνοντας συνεχώς βόρεια. Την επόμενη οθόνη, με τον αιχμάλωτο ποντικό (προσοχή, δεν είναι νεκρός), διασχίστε τη διαγώνια πάνω από το σώμα του, αποφεύγοντας όμως το στόμα του, αν ΔΕΝ θέλετε να χάσετε μία ζωή. Φύγετε λίγο πιο κάτω από την ουρά του και στην επόμενη οθόνη κάντε οπωσδήποτε save. Εδώ, αφού μετακινήσετε το τσιγάρο, θα πρέπει να κάψετε την αράχνη τη στιγμή που αυτή ορμά για να σας φάει.

Η συνέχεια στις οθόνες σας. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66 MHz.



8 MB RAM.



Θα χρειαστείτε 2x CD-ROM Drive. Το παιχνίδι καταλαμβάνει περίπου 20MB στο σκληρό δίσκο.



SVGA κάρτα γραφικών 256 χρωμάτων.



Το παιχνίδι, που περιλαμβάνεται σε 1 CD, μας διέθεσε η CD MEDIA.



LONGBOW

AH-64D

Μπορεί οι τελευταίοι τέσσερις μήνες να ήταν ένα σχετικά "νεκρό" διάστημα για τις κυκλοφορίες νέων εξομοιωτών, ωστόσο - όπως έχουμε αναφέρει και στο παρελθόν - το δεύτερο εξάμηνο του 1996 αναμένεται να κυκλοφορήσουν μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους. Το AH-64D Longbow είναι ένα πρώτο δείγμα της ποιότητας των παιχνιδιών που θα έρθουν.

Του Αργύρη Γιαγιά

Με εξαίρεση το άλλο παιχνίδι που κυκλοφόρησε πρόσφατα η Electronic Arts - και αναφερόμαστε φυσικά στο ATF - το τελευταίο διάστημα δεν έχουμε δει flight simulations τα οποία αφ' ενός να είναι άψογα ποιοτικά και αφ' ετέρου να δίνουν κυρίως βάρος στο simulation τμήμα. Βέβαια, η πράξη έχει δείξει ότι παιχνίδια του είδους που είναι τόσο ρεαλιστικά δεν τυγχάνουν μεγάλης αποδοχής, εφόσον συνήθως είναι ιδιαίτερα δύσκολα, με αποτέλεσμα όσοι δεν είναι φανατικοί του είδους να μην τα καταφέρνουν και γρήγορα να απογοητεύονται από τον υπερβολικό ρεαλισμό.

Ετσι, οι περισσότερες εταιρίες έχουν κάνει κάποιες παραχωρήσεις, μειώνοντας το επίπεδο ρεαλισμού προς όφελος του gameplay, κάτι που είδαμε και στο Top Gun.



Παρ' όλα αυτά, είναι πολλοί ακόμα αυτοί που θα ήθελαν να έχουν ό,τι πιο τέλειο και σύγχρονο στον τομέα του ρεαλισμού. Ετσι, οι εταιρίες θα έπρεπε πλέον σε κάθε νέα κυκλοφορία τους να προσπαθούν να συνδυάζουν την καλύτερη δυνατή ποιότητα και τον υψηλότερο ρεαλισμό με το απλό gameplay και την ευκολία χειρισμού ακόμα και για αρχάριους παίκτες. Αυτή είναι και η χρυσή τομή την οποία ακολουθεί η σειρά Jane's της Electronic Arts και την οποία βλέπουμε να εκφράζεται ακόμα καλύτερα στο νέο helicopter simulation, με τίτλο AH-64D Longbow. Το Longbow ίσως να θυμίζει κάτι στους φίλους του περιοδικού, μια και πριν από λίγο καιρό είχαμε και πάλι για παρουσίαση ένα helicopter simulation με τον τίτλο Apache Longbow, αλλά αυτό ήταν ένα simulation της Digital Integration, το οποίο μάλιστα είχε αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις. Δεν θα πρέπει όμως να υπάρχει σύγχυση ανάμεσα στα δύο παιχνίδια, καθώς τώρα αναφερόμαστε σε ένα προϊόν της Electronic Arts και, πιο συγκεκριμένα, της σειράς Jane. Μόνο κοινό στοιχείο, λοιπόν, μεταξύ των δύο παιχνιδιών είναι ότι και στα δύο σημείο αναφοράς είναι το ελικόπτερο Apache, το οποίο χρησιμοποιείται ως βασικό αεροσκάφος. Αυτό, όπως ίσως γνωρίζετε, είναι το γνωστό επιθετικό ελικόπτερο της McDonnell Douglas που εδώ και αρκετό καιρό χρησιμοποιεί και ο ελληνικός στρατός και η αεροπορία. Στο παιχνίδι που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα έχουμε να κάνουμε πιο συγκεκριμένα με το μοντέλο AH-64D, το οποίο είναι το πιο πρόσφατα εξελιγμένο και το χρησιμοποιεί ο αμερικανικός στρατός και μόνο, γιατί το ίδιο ελικόπτερο, αλλά λιγότερο εξελιγμένο, το συναντάμε και σε

PC MASTER ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ



άλλες χώρες (Ισραήλ) με άλλη κωδική ονομασία (Petan ή Cobra). Προτού αναφερθούμε στο ίδιο το παιχνίδι, θα πρέπει να διευκρινίσουμε τις απαιτήσεις που έχει ως προς το hardware του υπολογιστή σας. Ελάχιστες απαιτήσεις του λοιπόν αναφέρονται οι εξής: 486/66 MHz, με 8 MB RAM, 36 MB στο σκληρό δίσκο και local bus VGA. Ωστόσο, εάν δεν έχετε τουλάχιστον έναν Pentium στα 100 MHz, με 16 MB RAM, SoundBlaster και PCI SVGA, δεν θα μπορέσετε να δείτε τις πραγματικές δυνατότητες του παιχνιδιού. Επίσης, σημαντικό ρόλο παίζει και η ποσότητα του δίσκου την οποία θα διαθέσετε. Και αυτό γιατί, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια, από τη χωρητικότητα σε megabytes στο σκληρό δίσκο σας δεν θα εξαρτηθεί η ταχύτητα στο φόρτωμα του παιχνιδιού, αλλά η ποιότητα των γραφικών εδάφους. Πιο συγκεκριμένα, κατά την εγκατάσταση έχουμε τις τρεις επιλογές για low, medium και high detail, ενώ αντίστοιχα η χωρητικότητα του ελεύθερου δίσκου που χρειαζόμαστε ποικίλλει, από 36 έως και 97 MB. Ετσι, εάν θέλουμε να έχουμε τη μεγαλύτερη δυνατή λεπτομέρεια, θα πρέπει να "θυσιάσουμε" μόνιμα 100 MB από το σκληρό μας δίσκο, κάτι που σίγουρα συγκαταλέγεται στα αρνητικά του παιχνιδιού. Ας συνεχίσουμε όμως με το περιβάλλον του παιχνιδιού.

Οπως και στο ATF, έτσι και εδώ η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι αρκετά εντυπωσιακή και μέσα σε ένα animation film διάρκειας περίπου 5 λεπτών βλέπουμε μία τυπική αποστολή ελικοπτέρων Apache, τα οποία διαλύουν στην κυριολεξία ένα κονβόι από tanks. Στη συνέχεια, υπάρχει το κλασικό animation της σειράς Jane (αρκετά εντυπωσιακό), το οποίο σίγουρα θα βλέπουμε στο μέλλον όλο και συχνότερα. Το πιο ωραίο όμως είναι ότι στο τέλος του animation εμφανίζεται το animation μίας βάσης ελικοπτέρων, η οποία όμως μετατρέπεται και σε κεντρικό μενού. Κάθε σημείο λοιπόν πάνω σε αυτή τη φωτογραφία αντιπροσωπεύει και μία

Εταιρία
Electronic Arts
Απαιτήσεις
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο







επιλογή οι οποίες πιο αναλυτικά είναι οι εξής: Instant action, Campaign missions, Historical missions, Single missions, View mission tapes, Tutorial/Training, Select Pilot και, φυσικά, Exit to DOS.

Ξεκινώντας, λοιπόν, η πρώτη μας στάση θα πρέπει να είναι στο Bunkhouse, όπου βρίσκονται και τα αποδυτήρια των πιλότων. Από εδώ θα ορίσουμε το όνομα, ώστε να ανοιχτεί το αντίστοιχο file μας όπου θα αποθηκεύονται οι "επιδόσεις", ενώ στο μέλλον θα μπορούμε να δούμε και πόσα μετάλλια έχουμε πάρει.

Στη συνέχεια, το πιο σωστό είναι να πάμε στο Training Building, όπου θα δούμε ότι έχουμε πάρα πολλές επιλογές στη διάθεσή μας. Αυτό είναι και ένα από τα πολύ σημαντικά σημεία του παιχνιδιού, μια και εδώ όλοι οι αρχάριοι παίκτες θα μάθουν με πολύ εύκολο και κατανοητό τρόπο τόσα πράγματα, ώστε στη συνέχεια η πτήση με το ελικόπτερο να τους φαίνεται αληθινά παιχνίδι.

Η πρώτη επιλογή, με τίτλο View films, είναι περισσότερο εντυπωσιακή παρά ουσιαστική, καθώς οδηγούμαστε σε ένα ειδικό δωμάτιο με μία τηλεόραση και ένα video, στο οποίο μπορούμε να βάλουμε κάποια από τις πέντε βιντεοκασέτες που υπάρχουν. Ουσιαστικά, λοιπόν, μπορούμε να δούμε πέντε videos (κάτι αντίστοιχο είχαμε δει πολύ παλιά και στο Falcon Gold), τα οποία μας δείχνουν όλες τις δυνατότητες του ελικοπτέρου και υπάρχουν πάρα πολλές σκηνές από τη δράση του σε πραγματικές συνθήκες μάχης (Πό-





λεμος του Κόλπου). Πρόκειται για ένα από τα εντυπωσιακά σημεία του παιχνιδιού, αλλά χρησιμεύει μόνο για επίδειξη και όχι για πραγματική εκμάθηση. Η εκμάθηση γίνεται από τις υπόλοιπες επιλογές του Training Building. Με τη Walk around μπορούμε να έχουμε μία πλήρη ξενάγηση στο ελικόπτερο, εσωτερικά και εξωτερικά. Τα πραγματικά μαθήματα αρχίζουν όμως στο Basic Flight, στο οποίο καθόμαστε πλέον στη θέση του πιλότου και αρχίζουμε να μαθαίνουμε τα βασικά του χειρισμού του ελικοπτέρου. Στο ίδιο μοτίβο κινούνται και τα επόμενα μαθήματα, τα οποία σιγά σιγά δείχνουν δυσκολότερες κινήσεις και μπορούμε να μάθουμε προσανατολισμό και πλοήγηση (Navigation), αμυντικές τακτικές και χρήση ηλεκτρονικών αντιμέτρων (Defensive counter measures), χρήση και κατανόηση ενδείξεων και οπλικών συστημάτων (Sensors and Weapon systems) και, τέλος, πιο προχωρημένες τακτικές και ανάπτυξη τακτικών ανάλογα με το είδος κάθε αποστολής (Strategy/Tactics). Τα on-line είναι πολύ απλά και κατανοητά, καθώς συνέχεια ο εκπαιδευτής λέει με πολύ καθαρή φωνή τι πρέπει να κάνουμε και τι να αποφύγουμε. Για να καταλάβετε πόσο εύκολα είναι αυτά τα μαθήματα, ο εκπαιδευτής υποδεικνύει ακόμα και ποιο πλήκτρο πρέπει να πατήσουμε για να ενεργοποιήσουμε το μηχανισμό στον οποίον αναφέρεται. Ετσι, σε σύντομο διάστημα μπορεί κάποιος να μάθει όχι μόνο πλήρως το χειρισμό του ελικοπτέρου, αλλά ταυτόχρονα και τα περισσότερα από τα βασικά πλήκτρα χειρισμού.



Είναι αλήθεια ότι αυτό το τμήμα του παιχνιδιού είναι με διαφορά το καλύτερο από αντίστοιχα άλλων παιχνιδιών. Ας δούμε όμως και τις υπόλοιπες από τις βασικές επιλογές του. Οπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, από το Instant Action μπορούμε να εμπλακούμε άμεσα σε μία αποστολή, όπου συνήθως χτυπάμε ό,τι κινείται. Επίσης από το Single Mission, κάνουμε μία αποστολή στην οποία βλέπουμε το briefing, waypoints και έχουμε δυνατότητες αλλαγής του εξοπλισμού. Σε αντίθεση όμως με άλλα παιχνίδια, εδώ οι αποστολές δεν είναι από πριν ορισμένες και συγκεκριμένες ως προς τον αριθμό τους. Αντίθετα, δημιουργούνται εκείνη τη στιγμή (έδαφος, στόχοι, καιρικές συνθήκες) με ένα engine που υπάρχει.

Αυτό σημαίνει ότι οι διαφορετικές αποστολές που θα μπορέσουμε να παίξουμε είναι θεωρητικά άπειρες. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και στο Instant Action, αφού κάθε φορά είναι τελείως διαφορετικές οι συνθήκες κάθε αποστολής.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

1-0	Προσθήκη ώθησης (ανά 10%)	**B**	Φρένα
_/-	Μείωση ώθησης	**ALT + N**	Χάρτης
+/=	Αύξηση ώθησης	**Q**	Τέλος αποστολής
Backspace	Επιλογή όπλων		**ΟΨΕΙΣ**
A	Autopilot	**F1**	Μπροστινή όψη
W	Επόμενο waypoint	**F2**	Αριστερή όψη
CTRL + W	Προηγούμενο waypoint	**F3**	Δεξιά όψη
R	Rotor	**F4**	Οψη κράνους
T	Επιλογή επόμενου στόχου	**F5**	Οψη Chase
J	Ηλεκτρονικά αντίμετρα	**F6**	Αλλα αεροσκάφη
L	Lock (κλείδωμα στόχου)	**F7**	Αλλα εχθρικά αεροσκάφη
O	Μενού επιλογών	**F8**	Οψη πυραύλου
[/]	Αριστερό/δεξί rotor	**F9**	Εισερχόμενος πύραυλος
ENTER	Πυροδότηση πυροβόλου	**F10**	Επόμενος στόχος
Spacebar	Πυροδότηση επιλεγμένου όπλου	**F11**	Δική μας άποψη από αεροσκάφος στόχου
C	Chaff	**F12**	Σκηνή θανάτου

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα, ό,τι πιο ρεαλιστικό κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στα helicopter simulations.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93

94%



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Στο Historical Missions δεν συμβαίνει φυσικά κάτι ανάλογο, μια και εδώ έχουμε να κάνουμε με 12 συγκεκριμένες και πραγματικές αποστολές (οι 6 είναι από τον Πόλεμο του Περσικού Κόλπου το 1991 και οι 6 από το επεισόδιο στον Παναμά το 1989), οι οποίες αντιστοιχούν σε πραγματικές καταστάσεις, όπως είναι αναμενόμενο, και είναι οι πιο δύσκολες από τις αποστολές που έχουμε δει μέχρι τώρα. Τελευταίο κτίριο από όπου αρχίζει η δράση είναι το Campaign Mission Building. Εδώ θα συμμετάσχουμε σε συνεχόμενες αποστολές που λαμβάνουν χώρα στην Ανατολική Ευρώπη, καθώς πληροφορούμαστε από τα δελτία ειδήσεων και τις ανταποκρίσεις ότι έχει γίνει εισβολή στην Ουκρανία. Και εδώ, όπως και σε όλα τα σύγχρονα παιχνίδια του είδους, ενδιάμεσα των αποστολών εμφανίζονται πολλά full-motion videos, τα οποία συμβάλλουν στην εξέλιξη του σεναρίου. Φυσικά, όπως και σε όλες τις απλές αποστολές, μπορούμε να δούμε και να ελέγξουμε πολλές από τις παραμέτρους της αποστολής προτού αυτή ξεκινήσει, όπως waypoints, οπλισμό και briefing, καθώς επίσης να δούμε το ειδικό βιβλίο της Jane, όπου υπάρχουν πληροφορίες για όλα τα αεροσκάφη και τα οχήματα που θα συναντήσουμε στο παιχνίδι. Εκτός από το ωραίο περιβάλλον σε αυτό το σημείο, για κάθε καταχώριση συναντάμε αναλυτικό κείμενο περιγραφής και δυνατοτήτων, πραγματική φωτογραφία, αλλά και εικόνα, την οποία μάλιστα μπορούμε να περιστρέψουμε προς οποιαδήποτε διεύθυνση. Μέχρι τώρα, είδαμε όλες τις παραμέτρους του παιχνιδιού. Απομένει να δούμε και το ρεαλισμό κατά τη διάρκεια της πτήσης. Το Apache είναι ίσως το πιο σύγχρονο ελικόπτερο που υπάρχει αυτή τη στιγμή. Ενα από τα τεχνολογικά σημεία υπεροχής του είναι και το ραντάρ του, το οποίο έχει την ικανότητα να "λοκάρει" πολλούς στόχους ταυτόχρονα, ακόμα και αν αυτοί βρίσκονται πίσω από ένα μικρό λόφο. Αυτό είναι ίσως και το

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 και άνω.



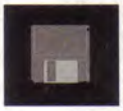
8 MB RAM είναι απαραίτητα για να τρέξετε το παιχνίδι.



Θα χρειαστείτε CD-ROM.



Παίζει σε VGA.



Το παιχνίδι μάς διέθεσε η Plotline.

πιο σημαντικό "όπλο" του ελικοπτέρου, καθώς με αυτό τον τρόπο μπορούμε να χτυπάμε πάρα πολλούς στόχους χωρίς ουσιαστικά να εκτιθέμεθα στα πυρά του εχθρού.

Φυσικά, η τέλεια εξομοίωση θα απαιτούσε και ένα πολύ φυσικό έδαφος (όχι με τριγωνικά βουνά), κάτι που πράγματικά συμβαίνει. Ακριβώς για αυτόν το λόγο, έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε χρήση των ικανοτήτων του ελικοπτέρου, εφόσον πετάμε σε ένα πολύ φυσικό περιβάλλον. Ωστόσο, το επίπεδο ρεαλισμού μπορεί να μεταβληθεί, ανάλογα με τις απαιτήσεις και τις ικανότητές μας. Στο απλό επίπεδο ρεαλισμού, μόλις μέσα λίγα λεπτά θα πιλοτάρουμε με μεγάλη άνεση το ελικόπτερο, ενώ στο δυσκολότερο επίπεδο μπορεί κάποιος να μην καταφέρει καν να το απογειώσει. Επίσης, μπορούμε να ενεργοποιήσουμε ή να απενεργοποιήσουμε ορισμένα options, τα οποία επηρεάζουν το ρεαλισμό του παιχνιδιού, για να αυξήσουμε ή να μειώσουμε το ρεαλισμό. Τέλος, για την απόλυτη αίσθηση θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε κάποιο καλό joystick παράλληλα με κάποιο throttle control, εφόσον με τα πλήκτρα η κατάσταση είναι σχετικά πολύπλοκη.



Τέλος, αξιόλογο είναι και το HUD του ελικοπτέρου, που είναι το πιο αναλυτικό που έχουμε δει μέχρι σήμερα και το οποίο μας επιτρέπει να χρησιμοποιούμε συχνά την εξωτερική όψη, μια και όλες οι πληροφορίες που χρειαζόμαστε είναι πάνω σε αυτό και ουσιαστικά με αυτό τον τρόπο εξομοιώνουμε το πραγματικό HUD του ελικοπτέρου που κινείται στη διεύθυνση προς την οποία δείχνει το κράνος του πιλότου, επιτρέποντας να κινούμαστε προς μία κατεύθυνση και να βάζουμε στόχους προς μία άλλη.

Οπως όλα τα υπερσύγχρονα fligh simulations, έτσι και το AH-64D Longbow έχει υψηλές απαιτήσεις σε hardware και σε 486 υπολογιστή είναι αρκετά αργό. Ωστόσο, είναι με διαφορά ό,τι καλύτερο έχουμε δει στα helicopter simulations, μια και είναι υπέρμετρα ρεαλιστικό, αλλά ταυτόχρονα με έξυπνα σχεδιασμένο gameplay, ώστε να μην αποθεί τον αρχάριο παίκτη.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Plotline (Μπόταση 7, τηλ.: 3844695), η οποία και μας το διέθεσε. ■





ADVENTURE

TOUCHE
The adventures of the fifth musketeer

Ποιος δεν ξέρει για τους περίφημους τρεις σωματοφύλακες... που έγιναν τέσσερις... Τέσσερις; Ποιος ξέχασε να αναφέρει τον καλύτερο, τον πιο ηρωικό, τον πιο ερωτικό σωματοφύλακα, τον περιβόητο Geoffroi; Η Juliette και η Γαλλία περιμένουν τον ήρωά μας να τους σώσει σε ένα από τα πιο κωμικά adventures των τελευταίων χρόνων.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα δύο τελευταία χρόνια, οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής έχουν επιδοθεί σε έναν αδυσώπητο αγώνα για το ποια θα κυκλοφορήσει το πιο εντυπωσιακό adventure, αυτό που θα έχει δημιουργηθεί με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Τι να πρωτοαναφέρουμε; Το Phantasmagoria, το 11th Hour, το Gabriel Knight 2, το Ripper, το Zork Nemesis... Ολα τους είναι "διαμάντια", που βαθμολογούνται με άριστα όχι από υπερβολή, όπως γράφουν μερικοί αναγνώστες ότι κάνουμε τελευταία, αλλά γιατί απλώς ΔΕΝ υπάρχει υψηλότερη βαθμολογία.

Και όμως, σε όποιον παρακολουθεί από κοντά τις εξελίξεις, είναι φανερό ότι κάτι δεν πάει καλά στην όλη ιστορία... Ολο και λιγότεροι χρήστες "τελειώνουν" πια τα adventures που παίζουν, έστω και αν έχει διευρυνθεί - λόγω Internet - ο χώρος στον οποίο μπορούν να αναζητήσουν λύσεις.

Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αυτής της τάσης αποτελεί το Myst, το παιχνίδι με τις υψηλότερες πωλήσεις. Μία έρευνα, λοιπόν, που έγινε για αυτό το παιχνίδι, έδειξε ότι μόνο το 8-10% των χρηστών που το έχουν αγοράσει το έχουν τελειώσει κιόλας. Οι υπόλοιποι, αφού το είδαν για λίγο, μετά το παράτησαν.

Ολο και περισσότεροι χρήστες δεν μένουν τόσο πολύ ικανοποιημένοι από τα παιχνίδια που παίζουν, σε πλήρη αντίθεση με τις παλαιότερες εποχές, όταν σπάνια έβρισκες μη ικανοποιημένο χρήστη. Ολοι αναρωτιούνται γιατί πια δεν βγαίνουν adventures όπως τα Monkey Island 1 και 2 ή το Indiana Jones and the Fate of Atlantis, που σε ψυχαγωγούσαν με την κυριολεκτική έννοια της λέξης. Πού είναι πια παιχνίδια όπως το King's Quest 4 ή το Quest for Glory 1 (Hero's Quest 1), τα οποία σε ενθουσίαζαν με την ευρύτητα της δράσης τους;

Πιστεύω ακράδαντα ότι οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής, στην προσπάθειά τους να διευρύνουν συνεχώς το αγοραστικό τους κοινό (και καλά κάνουν όσον αφορά στην επιθυμία τους αυτή), έχουν χάσει πια το μέτρο, την αίσθηση του απλού χρήστη. Τελευταία, βλέπουμε συνεχώς περιπέτειες με άφθονο αίμα, τρόμο, περιπέτειες που δημιουργούν τόσο έντονα την αίσθηση του φόβου, καμία μα καμία όμως που να μας προσφέρει





χιούμορ, να μας κάνει δηλαδή να γελάσουμε με την καρδιά μας.

Ε, λοιπόν, η US Gold τόλμησε να αντιπαρατεθεί στο ρεύμα και δημιούργησε ένα adventure, που μπορεί να μην προσέχθηκε όσο θα έπρεπε από το διεθνή ειδικό Τύπο (υπήρξαν φυσικά και σημαντικές εξαιρέσεις εντύπων, που έγραψαν πολύ κολακευτικά σχόλια και του έδωσαν και πολύ ψηλή βαθμολογία), αλλά θα σας κάνει να θυμηθείτε τις παλιές καλές μέρες των adventure games, θα σας προσφέρει έντονο χιούμορ και πλούσια και έξυπνη δράση. Ναι, το Touche: The adventures of the 5th musketeer είναι μία από τις καλύτερες περιπέτειες που έχω δει τα τελευταία δύο χρόνια και σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στη Γαλλία του 1562. Η χώρα είναι βαθιά διαιρεμένη σε καθολικούς και προτεστάντες. Η Αγγλία προσπαθεί να προσεταιριστεί τμήμα της διαιρεμένης Γαλλίας. Οι ίντριγκες διαδέχονται η μία την άλλη. Στο επίκεντρο των εξελίξεων είναι η μάχη για τη νομή της εξουσίας και η τεράστια διαφθορά που αυτή προκαλεί σε πάρα πολλούς και σημαντικούς ανθρώπους. Εσείς χειρίζεστε τον Geoffroi Le Brun, ένα βαθμοφόρο σωματοφύλακα που έχει διαθέσει τη ζωή του στις υπηρεσίες της Αυτού Μεγαλειότητος, του βασιλιά της Γαλλίας, και έχει ορκιστεί απόλυτη πίστη στη χώρα.

Αθελά σας γίνεστε μάρτυρες της δολοφονίας ενός πολίτη, του Conte de Peuple, από τον οποίο κάποιοι κλέβουν ένα σημαντικό έγγραφο, τη διαθήκη του. Πίσω από αυτό το τυχαίο ή και ίσως όχι τόσο σημαντικό γεγονός κρύβεται μία τρομερή δολοπλοκία από έναν άνθρωπο που επιδιώκει να υποτάξει όλη τη Γαλλία, έστω και αν για αυτόν το σκοπό χρειαστεί να χυθούν ποταμοί αίματος. Λογαριάζει όμως χωρίς τον ξενοδόχο, δηλαδή στην προκειμένη περίπτωση εσάς.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Clipper Software/US Gold
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Θα καταφέρετε να σταματήσετε τα σχέδια του επίδοξου συνωμότη και να σώσετε τη χώρα σας από τη βέβαιη καταστροφή; Και ποιος ξέρει; Ισως στο τέλος καταφέρετε να κερδίσετε και αρκετά χρήματα, ίσως να ζήσετε και κάποιο σημαντικό έρωτα, όπως άλλωστε ταιριάζει σε έναν πραγματικό σωματοφύλακα. Και γράφω ίσως διότι, όπως είναι γνωστό, η ιστορία παίζει πολύ παράξενα παιχνίδια στους ανθρώπους και καμιά φορά οι έσχατοι έρχονται πρώτοι και αντιστρόφως.



Στο αρχηγείο των σωματοφυλάκων.

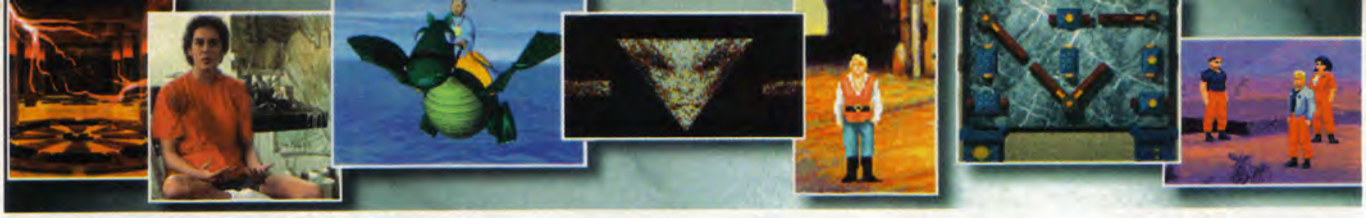


Ενας από τους τρόπους που θα χρησιμοποιήσετε για να μπείτε στο δωμάτιο της Juliette.

Για να "αποκρυπτογραφήσετε" όμως την τελευταία φράση, θα χρειαστεί να παίξετε ως το τέλος το The 5th Musketeer. Να είστε σίγουροι ότι θα σας ενθουσιάσει. Αυτό το adventure είναι ό,τι πρέπει για τις καυτές μέρες του καλοκαιριού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν δημιουργηθεί με την κλασική μέθοδο των handmade γραφικών, που πολύ σπάνια βλέπουμε τον τελευταίο καιρό. Και είναι τό-





Το κατάστημα των λουλουδιών δεν είναι τόσο αθώο όσο φαίνεται.



Στο δωμάτιο της περίφημης Fifi. Προσέξτε καλά τις μπότες κάτω από τις κουρτίνες.

σο όμορφα, ώστε σε κάνουν να αναρωτιέσαι γιατί οι εταιρίες κοντεύουν να τα παρατήσουν τελείως μέσα σε λιγότερο από ένα χρόνο. Καταρχήν, να τονίσουμε ότι το παιχνίδι τρέχει σε DOS περιβάλλον, αλλά σε ανάλυση 640x480 με απεικόνιση 256 χρωμάτων.

Η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα των γραφικών είναι πράγματι εκπληκτική. Θα ευχαριστήσει και θα ικανοποιήσει σχεδόν το σύνολο των χρηστών. Σχέδια, χρώματα, λεπτομέρειες, όλα είναι σχεδόν τέλεια.

Ο ήχος του, χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο, δένει αρκετά καλά με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, όπως εξάλλου συμβαίνει και με τις ομιλίες, που προσωπικά πιστεύω ότι είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικές.

Ο χειρισμός του στηρίζεται στη γενική αρχή του point-and-click και στον τομέα αυτό το παιχνίδι είναι ανεπιφύλακτα το καλύτερο και πιο λειτουργικό του είδους του. Κατορθώνει να συνδυάσει με μοναδικό τρόπο την απλότητα στο χειρισμό με την ύπαρξη αρκετών διαθέσιμων εντολών για τη χρήση των διάφορων αντικειμένων, είτε αυτά είναι στο invnetory είτε στον περιβάλλοντα χώρο, κάτι που επίσης κοντεύουμε να ξεχάσουμε τελευταία. Καταρχήν, μπορούμε να προσπεράσουμε την εισαγωγή πατώντας το πλήκτρο Escape.

Προσέξτε καλά όμως, διότι από τη στιγμή που θα ξεκινήσει το παιχνίδι το πλήκτρο αυτό αντιστοιχεί στο Quit. Από εδώ και πέρα, μπορείτε να κάνετε bypass τους διάφορους διαλόγους πατώντας το πλήκτρο SpaceBar.

Με το πλήκτρο F5 ενεργοποιείται το OPTION MENU, το οποίο περιέχει τις εντολές Load, Save, Restart και Quit, τις ρυθμίσεις του ήχου, αλλά και τις ρυθμίσεις εμφάνισης των διαλόγων (speech) και σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη. Εδώ υπάρχει ίσως το μοναδικό (μικρό) μελανό σημείο του user interface. Ως default επιλογή υπάρχει μόνο speech. Ακόμα λοιπόν και αν εσείς το ρυθμίσετε να είναι και text και voice, το πρόγραμμα δεν το κρατά ως ρύθμιση, έστω και αν κάνετε save μία θέση. Ετσι, κάθε φορά που ξεκινάτε το παιχνίδι, είστε υποχρεωμένοι να θυμάστε να ρυθμίζετε σωστά την επιλογή αυτή.

Η οθόνη χωρίζεται σε δύο κυρίως μέρη. Το παράθυρο της κυρίως δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 6/7 της οθόνης. Στο παράθυρο αυτό εξελίσσεται όλη η δράση και κινείται και ο ήρωάς μας. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει η inventory bar. Σε αυτήν, στην αριστερή άκρη υπάρχει ένα icon με το πρόσωπο του ήρωα. Αν κάνετε κλικ σε αυτό, ενεργοποιείται το OPTION MENU, έχει δηλαδή την ίδια λειτουργία με το πλήκτρο F5, μόνο που αυτό είναι προσβάσιμο με το mouse (άρα και πιο λειτουργικό).

Ακριβώς δίπλα φαίνεται η ποσότητα των χρημάτων που κουβαλά ο ήρωάς μας και πιο δίπλα, μέχρι τη δεξιά άκρη, βρίσκονται τα διάφορα αντικείμενα υπό μορφή εικονιδίων, ακουμπισμένα πάνω σε μία μπέρτα-πετσέτα σωματοφύλακα. Κάνοντας κλικ στο αριστερό ή το δεξιό άκρο της μπέρτας-πετσέτας, κινείστε ανάμεσα στα διάφορα αντικείμενα που κουβαλάτε.

Αν μετακινήσετε τον cursor πάνω στην οθόνη, βλέπετε τα αντικείμενα ή τα πρόσωπα που το πρόγραμμα καταλαβαίνει. Πατώντας πάνω σε αυτά με το ΔΕΞΙΟ πλήκτρο του mouse, εμφανίζονται τα ειδικά ρήματα που καταλαβαίνει κάθε αντικείμενο ή πρόσωπο και τα οποία είναι φυσικά κάθε φορά διαφορετικά, ανάλογα με την περίπτωση.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Επιτέλους, ένα adventure που θυμίζει τις παλιές καλές μέρες του χώρου και παραπέμπει κατευθείαν στα Monkey Island τόσο από πλευράς χιούμορ όσο και από πλευράς δράσης. Δείτε το οπωσδήποτε. Θα ικανοποιήσει σίγουρα τόσο τον πρωτάρη όσο και τον απαιτητικό adventurer.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

90%



Διαλέγετε κάποιο από αυτά μετακινώντας το mouse προς τα κάτω, έτσι ώστε να γίνει highlight όποιο επιθυμείτε. Ακριβώς η ίδια λειτουργία υπάρχει και για τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Κάνοντας δηλαδή ΔΕΞΙΟ κλικ σε ένα από αυτά, βλέπετε τα ειδικά ρήματα-εντολές για το συγκεκριμένο αντικείμενο. Γενικά, όμως, για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο, κάνετε σε αυτό αριστερό κλικ και έτσι το παίρνετε πάνω στον cursor. Τώρα, το κάνετε κλικ πάνω στο αντικείμενο ή το πρόσωπο που επιθυμείτε. Με μία στοιχειώδη τριβή για την απαραίτητη εξοικείωση, δεν θα έχετε απολύτως κανένα πρόβλημα.

Οι ομιλίες λειτουργούν με τον κλασικό τρόπο που καθιέρωσε η LucasArts, ενώ η κίνηση από τη μία περιοχή-πόλη στην άλλη γίνεται μέσω ενός ειδικού χάρτη που απεικονίζει τη Γαλλία και στον οποίο οι διάφορες αυτές πόλεις εμφανίζονται αφού πρώτα πληροφορηθείτε για αυτές.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική. Εντονα χιουμοριστική, θα μεταδώσει μοναδικά αισθήματα ευεξίας στο χρήστη. Τα κείμενα, οι διάλογοι, το animation, όλα λειτουργούν με έναν τρόπο που μας έχει λείψει πάρα πολύ τον τελευταίο καιρό.

Η δράση του είναι πολύ πλούσια και σε μερικά σημεία και ιδιαίτερα έξυπνη. Θα χρειαστεί να μετακινηθείτε ανάμεσα στις πόλεις Rouen, St. Quentin, Amiens, Le Mans, Paris, Le Havre και αρκετές άλλες τοποθεσίες. Σε κανένα σημείο του παιχνιδιού δεν θα βρεθείτε σε αδιέξοδο.

Πρέπει απλώς να αξιοποιείτε προσεχτικά τις πληροφορίες που συγκεντρώνετε, συζητώντας με τους διάφορους χαρακτήρες που θα συναντάτε στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Να έχετε ιδιαίτερα υπόψη ότι σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πάρετε ένα αντικείμενο από τον Henri. Για να γίνει αυτό, κάνετε δεξί κλικ πάνω του και διαλέγετε την εντολή Inventory. Κατόπιν, στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστεί το inventory του Henri. Παίρνετε όποιο αντικείμενο θέλετε και το κάνετε κλικ πάνω σας. Ετσι, αυτό θα βρεθεί στο inventory σας.



Στο αρχηγείο των ληστών, μεταμφιεσμένος φυσικά.

Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε μορφή και δυσκολία. Γενικά, πάντως, χαρακτηρίζονται έξυπνοι και πολύ ατμοσφαιρικοί.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι ο τρόπος με τον οποίο θα κατορθώσετε να ξεκλειδώσετε τη water gate στη Le Havre, αλλά και οι διάφορες μέθοδοι που θα χρησιμοποιείτε για να μπαίνετε στο δωμάτιο της Juliette.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω.


8MB RAM.


1x CD-ROM drive, 500K της βασικής μνήμης ελεύθερα και κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster.


SVGA κάρτα γραφικών VESA συμβατή.


Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και διατίθεται από το κατάστημα Vertigo.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εισαγωγή, θα πάτε κοντά στον μαχαιρωμένο και θα κάνετε σε αυτόν ΔΕΞΙΟ κλικ.

Διαλέξτε το TALK TO wounded man. Πείτε τις επιλογές 3, 3, 4, 4, 4 και 4. Μαθαίνετε για το Παρίσι, το οποίο και εμφανίζεται στο χάρτη. Τώρα, κάντε TALK TO beggar. Πείτε τις επιλογές 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4 και 4. Σας δίνει ένα silver coin, φυσικά έναντι χρημάτων. Κάντε (πάντα με το δεξιό πλήκτρο του mouse) CALL WINDOW πάνω στον πύργο, στα δεξιά. Θα εμφανιστεί η Juliette. Πείτε την επιλογή 1. Τώρα, κάντε OPEN door στην πόρτα της Tavern.

Μπείτε μέσα. Εδώ, κάντε EXAMINE TABLE, EXAMINE BEGGAR, EXAMINE CUSTOMER, LISTEN TO beggar, LISTEN TO customer, TALK TO BEGGAR. Πείτε τις επιλογές 2, 2, 3, 2, 2, 2 και 2. Τώρα, κάντε TALK to customer. Πείτε τις επιλοφές 4, 2, 3 και 1. Κάντε προσεκτικά δεξιό κλικ στον customer και αφήστε το πλήκτρο του mouse, χωρίς να ενεργοποιήσετε καμία εντολή.

Παίρνετε ένα σχόλιο του Geoffroi για αυτούς. Ξανά TALK to customer. Πείτε την επιλογή 2.

Γίνεται μία μονομαχία και καταλήγετε στο κρεβάτι του πανδοχείου. Την άλλη μέρα, όταν ξυπνήσετε και αφού μιλήσετε με τον inkeeper και την barmaid, εντοπίστε προσεχτικά το floor που είναι λίγο πιο κάτω και αριστερά από την κάτω άκρη του privy (την πόρτα στα βόρεια του δωματίου). Κάντε EXAMINE floor και θα εντοπίσετε μία hole. Κάντε SEARCH hole και θα βρείτε 1 franc piece. Βγείτε από τη δεξιά πόρτα, με EXIT door.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

SOFTWARE ANUBIS

ΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΣΑΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ

Ενας αξιόπιστος σύμβουλος αποτελεί σημαντικό παράγοντα επιτυχίας σε κάθε δραστηριότητά σας.

ΚΑΘΕ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ANUBIS ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΟΛΥΤΙΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ.

Επιλέξτε αυτήν που ανταποκρίνεται στις δικές σας απαιτήσεις.



SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ

Γίνετε και εσείς ένας από τους χρυσούς τυχερούς του ΠΡΟ-ΠΟ

Με βάση τις δικές σας προβλέψεις για τα αποτελέσματα των αγώνων και τους περιορισμούς που θα επιλέξετε, το Super Ηλεκτρονικό 13άρι θα σας οδηγήσει εύκολα και γρήγορα στην ανάπτυξη του καλύτερου - σε πιθανότητες επιτυχίας - συστήματος με τις λιγότερες δυνατές στήλες.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Τιμή: 15.000 δρχ.



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ

Ο πλέον πολύτιμος σύμβουλός σας στο ΛΟΤΤΟ

Με οδηγό τη δική σας έμπνευση και τους στατιστικούς όρους που θα επιλέξετε ως περιορισμούς στην ανάπτυξη στηλών, το Ηλεκτρονικό 6άρι θα σας προτείνει ένα σύστημα με τις λιγότερες δυνατές στήλες και τις μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3,5" ή 5.25")

Τιμή: 12.000 δρχ.



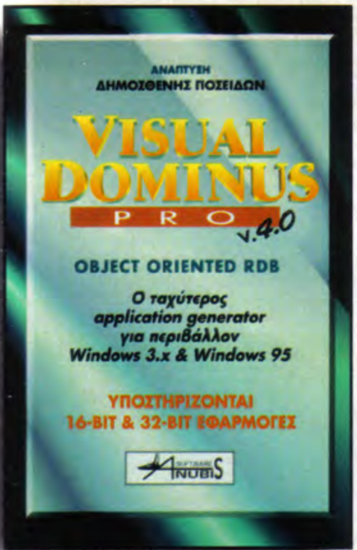
ASTROCHART

Γνωρίστε το μέλλον σας

Με βάση τα στοιχεία γέννησής σας, το Astrochart θα δημιουργήσει γρήγορα και εύκολα τον αστρολογικό σας χάρτη, η κατάλληλη ερμηνεία του οποίου θα σας δώσει τη δυνατότητα να γνωρίσετε τις τάσεις που επικρατούν στην πορεία της επαγγελματικής, προσωπικής και αισθηματικής ζωής σας.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25")

Τιμή: 12.000 δρχ.



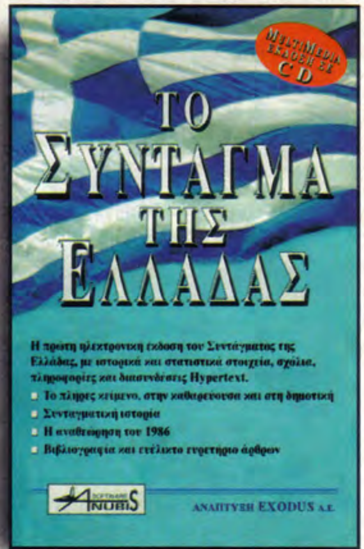
VISUAL DOMINUS PRO v.4.0

Δημιουργήστε τις δικές σας 32-bit εφαρμογές

Εκμεταλλευθείτε τα πανίσχυρα εργαλεία του επαγγελματικού προγράμματος δημιουργίας εφαρμογών Visual Dominus Pro και αναπτύξτε γρήγορα και εύκολα, χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού, εφαρμογές που καλύπτουν τις προσωπικές σας απαιτήσεις.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Τιμή: 39.700 δρχ.



ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD

Γνωρίστε το Σύνταγμα της Ελλάδας

Μία μοναδική έκδοση με ιστορικά στοιχεία, σχόλια, πληροφορίες και διασυνδέσεις hypertext που περιλαμβάνει: αναλυτική παρουσίαση της συνταγματικής ιστορίας της χώρας από την απελευθέρωση έως σήμερα, το πλήρες κείμενο του Συντάγματος, βιβλιογραφία, ευρετήριο άρθρων και νομικών όρων, παιχνίδι γνώσεων.

Τιμή: 8.000 δρχ.

Disk version 3.5"

Τιμή: 5.000 δρχ.



STOCK MANAGEMENT

Επενδύστε σωστά και με... πρόγραμμα

Το Stock Management είναι μία εύχρηστη εφαρμογή διαχείρισης χρηματιστηριακών αξιών που, λαμβάνοντας υπόψη τις καθημερινές τιμές κλεισίματος των μετοχών, παρέχει στους επενδυτές τη δυνατότητα εξαγωγής πολύτιμων συμπερασμάτων για τη μελλοντική πορεία και τις αλλαγές συμπεριφοράς των μετοχών που παρακολουθούν.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Stock Management Light (διαχείριση μέχρι 25 τίτλων)
Τιμή: 39.000 δρχ.

Stock Management Super (διαχείριση απεριόριστων τίτλων)
Τιμή: 89.000 δρχ.

ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λεωφ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:.............. Δ.Ο.Υ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
		3.5"	5.25"	CD	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή No.: .... (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❑ Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη.
❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑
ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______ ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

World Rally Fever

CPU:	486 και άνω
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD-ROM



Το World Rally Fever είναι ένα τρισδιάστατο arcade racing από την Team 17 και την Virgin, η οποία - είναι γεγονός - δεν μας έχει συνηθίσει σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Ας δούμε, όμως, εάν το παιχνίδι είναι ικανό να βγάλει ασπροπρόσωπη την εταιρία.

Στην αρχή επιλέγετε τον διαγωνισμό ή τους διαγωνισμούς από τους προσφερόμενους τέσσερις που θα λάβετε μέρος (πρόκειται για ομάδες από πίστες που διαφέρουν ως προς το επίπεδο δυσκολίας), καθώς επίσης και τον στιλ cartoon οδηγό που θα σας αντιπροσωπεύσει. Σημειωτέον ότι οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι με στιλ παρόμοιο αυτού των beat'em παιχνιδιών - μάλιστα, δύο από τους χαρακτήρες μοιάζουν ιδιαίτερα με εκείνους του Street Fighter 2.

Οι πίστες βρίσκονται σε πολλά διαφορετικά μέρη του κόσμου όπως Σκοτία, Ιμαλάια, Παρίσι και Τόκιο και καθεμία διαθέτει ανάλογο background (Βουνά, Πύργος του Αϊφελ, Αγαλμα της Ελευθερίας κ.λπ.). Το δε έδαφος είναι επίσης ανάλογο της περιοχής όπου βρίσκεται κάθε πίστα. Ωστόσο, εκτός από τα φυσικά εμπόδια που θα συναντήσετε σε καθεμία (ακόμα και πρόβατα), θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και τους υπόλοιπους επτά αντιπάλους ρίχνοντας εναντίον τους κάποια από τα όπλα που βρίσκετε στη διαδρομή (κιβώτια, βόμβες) ή χρησιμοποιώντας άλλα extras (turbo boost, invincibility κ.λπ.).



Για να είναι δίκαιη η κρίση μας, το World Rally Fever είναι αρκετά διασκεδαστικό κυρίως κατά το πρώτο διάστημα. Διαθέτει μεγάλα και φωτεινά γραφικά - σε στιλ cartoon και αυτά - και είναι βέβαιο ότι προκαλεί το ενδιαφέρον του παίκτη να δει και την επόμενη πίστα, στην οποία μεταφέρεται μόνο εάν καταφέρει να συμπεριληφθεί μεταξύ των τριών πρώτων. Ωστόσο, ύστερα από λίγο χρονικό διάστημα το παιχνίδι αρχίζει να γίνεται λίγο βαρετό, αφού αφ' ενός το gameplay δεν ενθουσιάζει και, αφ' ετέρου, η δυσκολία γίνεται αίφνης πολύ μεγάλη με αποτέλεσμα μόλις και μετά βίας να μπορούμε να περάσουμε μία πίστα.

Μάλιστα, αν και η οδήγηση είναι αρκετά καλή (κινείστε συνεχώς με "ανάποδο τιμόνι"), σε κάποια σημεία καταλήγει να είναι εκνευριστική αφού διαπιστώνετε ότι στα slaloms, ενώ εσείς ελαττώνετε σημαντικά την ταχύτητά σας, όλοι οι άλλοι περνούν χωρίς να διανοηθούν στο ελάχιστο να πράξουν το ίδιο. Εξάλλου, δεν έχετε τη δυνατότητα να παίξετε εναντίον κάποιου άλλου μέσω network, serial link ή - έστω - στον ίδιο υπολογιστή χωρίζοντας στη μέση την οθόνη, με αποτέλεσμα να είστε υποχρεωμένοι να αντιμετωπίζετε συνεχώς τους ίδιους αντιπάλους - κουραστικό, αν μη τι άλλο. Το παιχνίδι, λοιπόν, μπορεί να είναι εύκολο και αρκετά διασκεδαστικό, ύστερα από λίγο όμως χάνει το ενδιαφέρον του, αφού συνεχώς διαπιστώνουμε σημεία ενοχλητικά. Δυστυχώς για την Virgin, παιχνίδια όπως το World Rally Fever την ρίχνουν πίσω στην "κούρσα" για την κυριαρχία στα PC games και αυτό όχι γιατί το World Rally Fever διαθέτει έναν καθαρά arcade χαρακτήρα, αλλά για το λόγο ότι φαίνεται να μην έχει δοθεί ιδιαίτερα μεγάλη προσοχή στην τελική δοκιμή του παιχνιδιού πριν από την κυκλοφορία.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα "ανάλαφρο" arcade racing χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις ούτε από πλευράς hardware αλλά ούτε και από τον παίκτη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	68
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	73

72%



Games Review

BIG RED RACING

CPU:	486 και άνω
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	42MB HD + CD-ROM



Το δεύτερο από τα arcade racing games που έχουμε αυτόν το μήνα είναι σίγουρα κατά πολύ καλύτερο του World Rally Fever αλλά και πολύ πιο πρωτότυπο. Προέρχεται από την Domark, η οποία για καιρό δεν είχε παρουσιάσει κάτι αξιόλογο, και είναι ένα αρκετά περίεργο παιχνίδι που φέρει τον επίσης περίεργο τίτλο "Big Red Racing" και θυμίζει λίγο το Micro Machines αλλά σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Διαθέτει είκοσι τέσσερις διαφορετικές πίστες, στις οποίες εντοπίζουμε από τα πιο συνήθη μέρη (δάση, έρημοι, πόλη) μέχρι τα πιο απίθανα (Αφροδίτη, Αρης, ποτάμια κ.ά.). Εξάλλου, το ίδιο ασυνήθιστα είναι πολλά και από τα δεκαέξι διαφορετικά οχήματα με τα οποία μπορείτε να αγωνιστείτε (διαλέγετε μεταξύ δύο για κάθε πίστα) και αυτό γιατί εκτός από τα jeeps, τα φορτηγά, τα Mini Cooper και άλλα νορμάλ οχήματα μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αμφίβια με έξι ρόδες, φουσκωτά, διαστημικά οχήματα, διαστημόπλοια, ελικόπτερα, μπουλντόζες, οχήματα για το χιόνι και πλήθος άλλων. Οπως, λοιπόν, είναι αναμενόμενο οι αγώνες δεν έχουν το στιλ των Need for Speed ή Screamer. Αντίθετα, το παιχνίδι χρησιμοποιεί μία απλή πίσω όψη του οχήματος για να βλέπετε τη δράση (υπάρχει και όψη μέσα από το όχημα, εάν θέλετε), ενώ ο χειρισμός είναι ακόμα πιο εύκολος, αφού το μόνο που χρειάζεστε είναι απλώς τα cursor keys και ίσως ακόμη ένα πλήκτρο για την περιορισμένη χρήση του "turbo". Ολα τα παραπάνω συνθέτουν ένα παιχνίδι πολύ διασκεδαστικό, ιδίως όταν οδηγείτε κάποιο φορτηγό-μαμούθ που προσπαθείτε να κατευθύνετε μέσα από τα βουνά και τα φαράγγια, συχνά δε και μέσα από ποτάμια, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα rally τεχνικές όπως "ανάποδο τιμόνι". Μάλιστα, καλύτερο όλων είναι το γεγονός ότι, έχοντας αποφασίσει να χρησιμοποιήσουν γραφικά polygons (σίγουρα χαμηλής ποιότητας), έχουν καταφέρει να εξασφαλίσουν πολύ καλή ταχύτητα ακόμα και σε μικρής ταχύτητας υπολογιστή. Βέβαια, το παιχνίδι δεν είναι τέλειο για το λόγο ότι έχοντας δοκιμάσει όλες τις πίστες και τα οχήματα παύει να εμφανίζει έντονο ενδιαφέρον. Ωστόσο, υπάρχει πλήθος options για multi-player σύνδεση μέσω modem ή serial link, κάτι που σίγουρα προσφέρει αρκετά ακόμα "συν" στο παιχνίδι. Τελειώνοντας την αναφορά μας στην πρωτοτυπία του παιχνιδιού, πρέπει να τονίσουμε και τα πολύ ενδιαφέροντα menus του, τα οποία χαρακτηρίζει ένας νεανικός ή, καλύτερα, MTV χαρακτήρας. Ετσι, μαζί με το υπόλοιπο παιχνίδι και τα χαρακτηριστικά που μόλις περιγράψαμε, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το Big Red Racing - εκτός από το πολύ καλό gameplay του - είναι κυρίως πολύ διασκεδαστικό, ευχάριστο και "δροσιστικό", δηλαδή ό,τι πρέπει για τις ζεστές μέρες του καλοκαιριού.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρωτότυπο και πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	82

83%

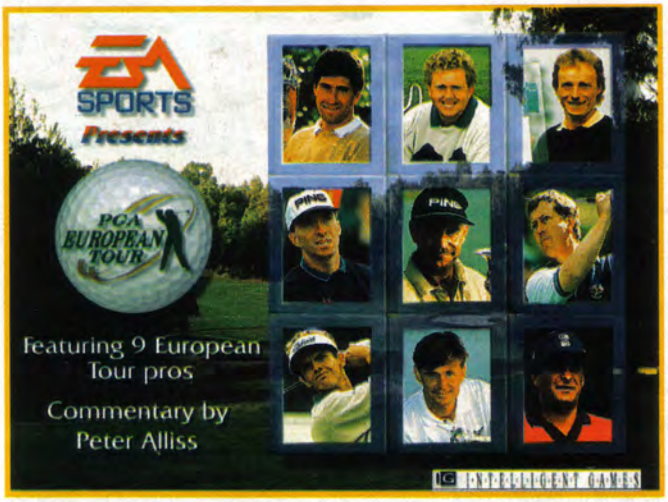
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Αργύρη Γαγιά



PGA Tour 96

CPU:	486 και άνω
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Ολες οι κάρτες ήχου
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	Εως και 4



Ενα από τα αθλητικά παιχνίδια που έχουν γνωρίσει μεγάλη άνθηση στα computer games είναι σίγουρα το golf. Σχεδόν όλες οι εταιρίες που κυκλοφορούν παιχνίδια αθλητικού περιεχομένου έχουν παρουσιάσει από ένα παιχνίδι golf και όχι μόνο, μια και κυκλοφορούν συνεχώς νέες εκδόσεις. Μία εξ αυτών είναι και το PGA Tour 96 της Electronic Arts, το οποίο κυκλοφόρησε εδώ και λίγο καιρό.

Οπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, έτσι και εδώ σκοπός σας είναι να ολοκληρώσετε ένα σετ, που συνήθως αποτελείται από 18 τρύπες, με όσο το δυνατόν λιγότερα χτυπήματα. Εκεί όμως όπου αρχίζουν να διαφοροποιούνται τα πράγματα είναι στην ποιότητα των γραφικών, του ήχου και στο interface χειρισμού κάθε παιχνιδιού. Η Electronic Arts παίρνει άριστα σε όλους αυτούς τους τομείς. Τα γραφικά είναι εξαιρετικά, αν και δεν θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι προσεγγίζουν την ποιότητα των photo-realistic που έχουμε δει στα Links. Επιπλέον, το PGA διαθέτει την καλύτερη κίνηση παικτών, μια και έχουν κινηματογραφηθεί πραγματικοί παίκτες, χρησιμοποιώντας το γνωστό εφέ της κινηματογράφησης σε μπλε φόντο. Οσον αφορά στον ήχο, η ποιότητά του κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Εκτός από τους "φυσικούς θορύβους" που ακούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και είναι απόλυτα εναρμονισμένοι με την ατμόσφαιρά του, υπάρχει και on-line περιγραφή του αγώνα από τηλεσχολιαστή, γεγονός που προσδίδει ιδιαίτερο στιλ στο παιχνίδι καθώς θυμίζει τηλεοπτική κάλυψη. Τέλος, ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο είναι το interface χειρισμού. Είναι σίγουρα - αν όχι το καλύτερο - το πιο εύχρηστο διότι οτιδήποτε μπορεί να γίνει με ένα click του ποντικιού. Ο τρόπος κατεύθυνσης της μπάλας είναι επίσης απλός, ενώ η ταχύτητα και τα φάλτσα γίνονται με τον κλασικό τρόπο που συναντάμε σε παιχνίδια αυτού του είδους.

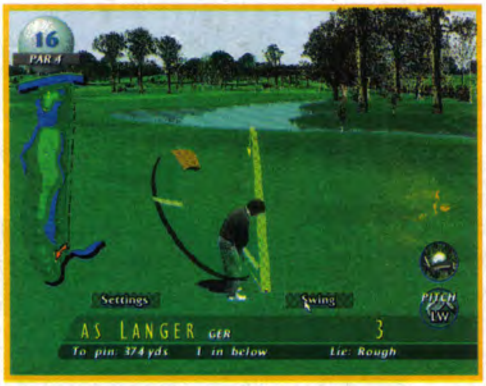
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η Electronic Arts αποδεικνύει και πάλι ότι είναι η κορυφαία εταιρία στα αθλητικά παιχνίδια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	81

84%

PC MASTER ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ





Εν ολίγοις, πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια golf για PC και σίγουρα θα ικανοποιήσει τους φίλους του αθλήματος. Εάν μάλιστα αναζητάτε κάτι επιπλέον, μπορείτε να το βρείτε στα add-on CDs που κυκλοφορούν στην αγορά με τίτλους European Tour και Spanish Bay, τα οποία περιέχουν αντίστοιχες διαδρομές.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά

REVOLUTION-X

CPU:	486 και άνω
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 ή 2

Το συγκρότημα των Aerosmith συμμετείχε για πρώτη φορά σε μία multimedia παραγωγή της IBM ονόματι Quest for Fame, στην οποία είχαμε τη δυνατότητα να παίξουμε και εμείς κιθάρα μέσω της ειδικής virtual πένας. Η δεύτερη συμμετοχή των Aerosmith μπορεί να μην είναι τόσο επαναστατική ως προς την τεχνολογία, ωστόσο είναι εξίσου εντυπωσιακή.

Αυτήν τη φορά συμμετέχουμε στο νέο παιχνίδι της Acclaim με τίτλο Revolution-X, το οποίο έχει διαγράψει εντυπωσιακή πορεία στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Η έκδοσή του για PC δεν έχει να ζηλέψει πολλά από την αντίστοιχη arcade, καθώς διαθέτει τα ίδια βασικά χαρακτηριστικά. Το gameplay είναι πολύ απλό και ίδιο με αυτό των παιχνιδιών της Laser Games (Mad Dog McRee 1 και 2, Who shot Johnny rock? κ.λπ.). Κινούμε δηλαδή με το mouse το στόχαστρο πάνω στην οθόνη και σκοτώνουμε τους κακούς. Βέβαια, στο Revolution-X δεν έχουμε full screen video αλλά κανονικά γραφικά, οι δε κακοί δεν είναι δύο αλλά περισσότεροι και μας επιτίθενται κατά κύματα. Πρόκειται για τις δυνάμεις NON, οι οποίες έχουν απαγάγει το συγκρότημα των Aerosmith και θέλουν να πάρουν τα ηνία της παγκόσμιας μουσικής. Ο μόνος τρόπος να τους σταματήσουμε είναι η ίδια η μουσική. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι, εκτός από το πολυβόλο μας, μπορούμε να εκτοξεύσουμε και κάποια CDs που λειτουργούν σαν χειροβομβίδες και προκαλούν ανάλογη καταστροφή. Τα CDs, τα οποία συγκεντρώνουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, διακρίνονται σε silver και gold με ανάλογη δύναμη πυρός, ενώ μπορούμε να βρούμε επίσης super gun, laser disks, shield, skull bomb, wheat grass shakes και wings. Ολα αυτά θα μας βοηθήσουν να περάσουμε τα πολύ δύσκολα, ομολογουμένως, levels. Μετά το club x, από το οποίο ξεκινάμε, βρισκόμαστε στη ζούγκλα του Αμαζονίου, στη Μέση Ανατολή, στη Μεσόγειο και, τέλος, στο στάδιο Wembley όπου, εάν τα καταφέρουμε, θα έχουμε ως ανταμοιβή μία live συναυλία από τους Aerosmith. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα κλασικό arcade του είδους με συνεχή δράση, ενώ ταυτόχρονα την όλη ατμόσφαιρα διανθίζει το συγκρότημα των Aerosmith. Το παιχνίδι διαθέτει όλα τα απαραίτητα στοιχεία ώστε να αφήσει ικανοποιημένους τους φίλους αυτού του είδους παιχνιδιών.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι που έρχεται κατευθείαν από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών και είναι γρήγορο και εθιστικό. Με άλλα λόγια, ό,τι ζητά κάποιος από τέτοιου είδους παιχνίδια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	82

77%

Το παιχνίδι μας πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά



HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Το τελευταίο θερινό τεύχος και για μία ακόμη φορά πλήθος διαφορετικών tips για πολλά είδη παιχνιδιών φιλοξενούνται. Μέχρι το Σεπτέμβριο που θα επανέλθουμε με λύσεις και βοηθήματα για τα νέα παιχνίδια που θα έχουν κυκλοφορήσει, καλό cheating και καλό καλοκαίρι!!!

MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR'S LEGACY

Το MechWarrior 2 είναι σίγουρα ένα από τα καλά παιχνίδια του είδους, ενώ πολύ ενδιαφέρον είναι και το Ghost Bear's Legacy, ένα data disk με πολλές νέες αποστολές. Ωστόσο, υπάρχει ένα σοβαρό μειονέκτημα: δεν δουλεύουν σε αυτό όλα τα ήδη υπάρχοντα cheats για το MechWarrior 2. Εμείς, βέβαια, καταφέραμε και πάλι να βρούμε τρία, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στις νέες αυτές αποστολές του Data Disk.

Για να ενεργοποιήσετε τους κωδικούς, απλώς πληκτρολογήστε τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχοντας πατημένα ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Alt και Shift.

KENT	Invulnerability
CLARK	X-RAY Vision
KABOOM	Καταστρέφετε όλους τους εχθρούς (πρέπει να έχετε ενεργοποιήσει το Invulnerability)

MORTAL KOMBAT 3

Οπως είναι γνωστό, εκτός των διάφορων άλλων cheats που έχουμε ήδη δημοσιεύσει στο Mortal Kombat 3, υπάρ-



χουν ακόμη κάποια που ενεργοποιούνται από την οθόνη VS BATTLE δίνοντας τους σωστούς κωδικούς. Μερικοί από αυτούς ακολουθούν συνοδευόμενοι από μία σύντομη περιγραφή τού τι επακολουθεί.

6-4-2-4-6-8: Φορτώνετε και παίζετε με τον Galaga, ενώ μετά το παιχνίδι τελειώνει αμέσως.



2-0-5-2-0-5: Ο νικητής πολεμάει με τον Smoke για έναν γύρο.
0-3-3-5-6-4: Ο νικητής πολεμάει με τον Shao Kahn για έναν γύρο.
9-6-9-1-4-1: Ο νικητής πολεμάει με τον Motaro για έναν γύρο.
7-6-9-3-4-2: Ο νικητής πολεμάει με τον Noob Saibot για έναν γύρο.
9-7-8-2-4-3: Μειώνεται ο χρόνος στους γύρους.
3-4-8-5-7-9: Μισός χρόνος



στους γύρους.
9-7-2-2-7-9: Αφαιρείται ο χρόνος.
4-6-0-4-6-4: Αγωνίζεστε με έναν τυχαίο πολεμιστή.
1-0-0-1-0-0: Απενεργοποιούνται όλα τα "μακρινά" όπλα.
2-3-9-4-9-4: Χωρίς "σκούπα".
0-2-0-0-2-0: Χωρίς block.
9-8-7-1-2-3: Χωρίς μπάρες δύναμης.
0-3-3-0-0-0: Handicaps Player 1.
0-0-0-0-3-3: Handicaps Player 2.
3-3-4-0-0-0: Ο Player 1 δέχεται στο damage μόνο τα μισά χτυπήματα.
0-0-0-3-3-4: Ο Player 2 δέχεται στο damage μόνο τα μισά χτυπήματα.
5-5-2-2-5-5: Και οι δύο δέχονται διπλή ζημιά στο damage.
3-3-4-4-3-3: Και οι δύο δέχονται διπλή ζημιά στο damage.

Εκτός, όμως, των ανωτέρω μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε και κάποια tips, τα οποία ενεργοποιούνται από command line όταν ξεκινάμε το παιχνίδι. Σε DOS, λοιπόν, δώστε κάποιο από τα ακόλουθα:

MK3 603015: Engage slo-mo mode

MK3 12345: Super skinny extra tall fighters

MK3 54321: Tiny dwarf fighters

MK3 831: Stupidly invisible fighters

PINBALL FANTASIES

Εάν παίζετε στο τραπέζι Party Land, τότε δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το cheat που ακολουθεί θα σας ενδιαφέρει.

Καταρχήν, μαζέψτε όλα τα γράμματα της λέξης PARTY εκτός από το τελευταίο, δηλαδή το Y. Στη συνέχεια, μαζέψτε όλα τα γράμματα της λέξης CRAZY για να πάρετε το δώρο Mega Laugh.

Κατά τη διάρκεια των 30 δευτερολέπτων θα πρέπει να μαζέ-

ψετε και το γράμμα Y από τη λέξη PARTY. Το Happy Hour τώρα αρχίζει να αναβοσβήνει, ωστόσο δεν εμφανίζεται κανένα μήνυμα. Σε λίγο θα διαπιστώσετε ότι το Happy Hour δεν σταματάει καθόλου, με αποτέλεσμα να μπορούμε να μαζέψουμε πάρα πολλούς πόντους μέχρι να χάσουμε την μπάλα.

FATAL RACING

Πριν από τέσσερις μήνες είχαμε δημοσιεύσει μερικούς από τους κωδικούς του Fatal Racing. Εκτοτε βρήκαμε μερικούς ακόμα, αλλά επειδή το συγκεκριμένο τεύχος είναι πιθανόν να μην το έχετε, αποφασίσαμε να τους αναδημοσιεύσουμε όλους.



LOVEBUN Παίρνετε ένα μυστικό αυτοκίνητο.
MAYTE Ενα ακόμα κρυφό αυτοκίνητο.
TINKLE Το τρίτο κρυφό αυτοκίνητο.
SUICYCO Ενα πιο ειδικό αυτοκίνητο.
2X4B523P Το τελικό κρυφό αυτοκίνητο.
FORMULA1 Επιτρέπει την πρόσβαση σε κάθε δεύτερο αυτοκίνητο κάθε ομάδας.
SUPERMAN Ενεργοποιεί το ηχητικό εφέ destruction mode.
DR DEATH Δίνει σε όλους τους "ανθρώπινους" παίκτες απόρθητα αυτοκίνητα.
GOLDBOY Ξεκινάει το premier cup.
MREPRISE Ξεκινάει το bonus cup.
CUP ON Βλέπετε κατευθείαν το φινάλε του παιχνιδιού.
I WON Βλέπετε σε replay την κούρσα του νικητή.
ROLL EM Βλέπετε τα credits του παιχνιδιού.
DUEL Ολα τα άλλα αυτοκίνητα σας ακολουθούν.
TOPTUNES Εναλλακτικοί ήχοι και εφέ.
CINEMA Mode μεγάλης οθόνης.
REMOVE Απενεργοποιεί οποιοδήποτε από τα παραπάνω cheats.

TEKWAR

Το Doom Clone του William Shatner μπορεί να μη σημείωσε την αναμενόμενη της ομώνυμης ταινίας επιτυχία, ωστόσο, αν ασχολείστε με το παιχνίδι, σίγουρα δεν θα λέγατε όχι στη βοήθεια που σας δίνουμε.

NUM LOCK Invulnerable

Τους κωδικούς που ακολουθούν πρέπει να δώσετε στη γραμμή εντολών, όταν καλείται το παιχνίδι, π.χ. TEKD1 NOENEMIES.

NOENEMIES Αφαιρεί τους πάντες εκτός από εσάς.



NOGUARD Αφαιρεί όλους τους φρουρούς.
NOCHASE Αφαιρεί όλους τους εχθρούς που πυροβολούν.
NOSTROL Αφαιρεί όλους τους "αθώους" παρευρισκόμενους.

Τέλος, εάν έχετε την ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού (όχι την shareware), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και κάποιο από τα παρακάτω:

ALT+SHIFT+G Invulnerability.
ALT+SHIFT+W Ολα τα όπλα, πολλά πυρομαχικά και όλα τα κλειδιά.
ALT+SHIFT+J Ολα τα matrix σύμβολα που συνήθως συλλέγετε, αφού έχετε σκοτώσει τα bosses.

Little Big Adventure

Μπορεί να είναι ένα σχετικά παλιό παιχνίδι, ωστόσο μέχρι το τέλος του 1996 αναμένεται να κυκλοφορήσει το No 2. Ετσι, προτού εμφανιστεί, θα πρέπει να έχετε ολοκληρώσει το πρώτο. Εάν σας φαίνεται αρκετά δύσκολο, το cheat που ακολουθεί θα σας βοηθήσει σίγουρα.

Για να αναπληρώσετε την υγεία σας αλλά και τη δύναμη του jetpack στην αρχική τους κατάσταση, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα B, I, G. Εναλλακτικά, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα Ctrl, Alt, δεξί Shift και F12 για να δείτε τις συντεταγμένες σας, εάν αυτό σας είναι χρήσιμο.

COMMAND & CONQUER

Εάν παραμένετε ανικανοποίητοι από τα διάφορα cheats που κυκλοφορούν για το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι, μπορείτε να δοκιμάσετε ένα ακόμα το οποίο θα σας δώσει περισσότερα από δύο εκατομμύρια σε μετρητά, ώστε να "αγοράσετε" ό,τι χρειάζεστε.

Χρησιμοποιώντας έναν Hex editor (από τα Norton Utilities ή τα PC Tools) "ανοίξτε" το πιο πρόσφατο SAVEGAME??? αρχείο που θα βρείτε στο δίσκο. Ψάξτε για το πρώτο γράμμα της λέξης "computer". Στη συνέχεια, πηγαίνετε πίσω 70 bytes (46 hex) και βάλτε το string FFFFFF7F. Σώστε το αρχείο και ξαναφορτώστε το παιχνίδι. Θα διαπιστώσετε ότι, μόλις συνεχίσετε από το savegame, ο μετρητής των χρημάτων θα συνεχίζει να μετράει για πολύ ώρα. ■

ΤΟΥ ΑΝΔΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Επιτέλους, μία πράγματι ευχάριστη είδηση έπειτα από πολύ καιρό. Το πιο παλιό "περιοδικό" για adventures και RPGs, το θρυλικό QUESTBUSTERS, επανακυκλοφόρησε! Ισως η είδηση αυτή να μη σημαίνει τίποτα το ιδιαίτερο για τους περισσότερους από εσάς, αλλά για τους "φανατικούς", γι' αυτούς που παρακολουθούν στενά τις εξελίξεις του χώρου, είναι σημαντική. Το QUESTBUSTERS είναι για την ακρίβεια ένα ασπρόμαυρο 16σέλιδο newsletter, αλλά έχει καθιερωθεί ως το καλύτερο ειδικό περιοδικό του χώρου. Περιλαμβάνει reviews γραμμένα από πραγματικούς adventurers και όχι, όπως γίνεται τελευταία στα ξένα περιοδικά που ασχολούνται με τα computer games, από κάθε τυχόντα που "θάβει" κυριολεκτικά παιχνίδια αξίας μόνο και μόνο επειδή ο εν λόγω "συντάκτης" δεν γνωρίζει τίποτα από adventure games.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ένα review του Zork Nemesis που διάβασα τελευταία όπου, ενώ αναφέρει ότι το παιχνίδι είναι πάρα πολύ εντυπωσιακό κ.λπ. κ.λπ., στο τέλος το θάβει επειδή είναι πολύ δύσκολο (!!), λες και τα καλά adventures είναι τα "εύκολα" adventures, αυτά που τα πληρώνεις 15-20.000 δρχ. και τα τελειώνεις μέσα σε ένα απόγευμα.

Καθυστερούν, μάλλον αδικαιολόγητα, να έρθουν πρωτότυπα στη χώρα μας τα Dark Seed 2 και I Have No Mouth And I Must Scream της Cyberdreams. Σημειωτέον ότι το τελευταίο βραβεύθηκε από το Computer Gaming World ως το καλύτερο adventure της χρονιάς (ενώ οι αναγνώστες του περιοδικού ανέδειξαν ως καλύτερο το Full Throttle της LucasArts).

Μια και μιλάμε για την Cyberdreams, ας αναφερθούμε στις τρεις μελλοντικές της κυκλοφορίες. Για το Noir, ένα adventure μυστηρίου με ασπρόμαυρα γραφικά, για τη σωστή απόδοση της "φιλμ νουάρ" ατμόσφαιρας του παιχνιδιού, γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος. Θα ακολουθήσει το THE INCREDIBLE SHRINKING MAN, ένα action-adventure game στο οποίο θα πρέπει να εξερευνήσεις το κάστρο του Dr Franklin αναζητώντας την Julie Caldwell που έχει εξαφανιστεί. Τα άσχημα αρχίζουν όταν ο Dr Franklin σου δίνει να πιεις ένα μυστηριώδες δηλητήριο, το οποίο επιδρά στον οργανισμό σου μικραίνοντας το φυσικό σου μέγεθος. Τώρα πρέπει να αναζητήσεις και το αντίδοτο για να επανέλθεις στην κανονική σου κατάσταση. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει μία σειρά κλασικών puzzles αλλά και αρκετών 3D μονομαχιών, η δε συνολική ατμόσφαιρά του παραπέμπει στις Sci-Fi ταινίες της δεκαετίας του '50. Θα ακολουθήσει το πρώτο RPG της εταιρίας, το REVERENCE. Θα κυκλοφορήσει για τα Windows 95 και θα χρησιμοποιεί όλη τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής. SVGA rendered graphics, full motion video κ.λπ. Οι θεοί της φωτιάς, της γης, του νερού και του αέρα σε διάλεξαν για να καθορίσουν το μέλλον της ανθρώπινης φυλής.

Το παιχνίδι στηρίζεται στο first-person view και περιέχει 20 διαφορετικά levels, των οποίων ο βαθμός δυσκολίας θα είναι διαρκώς αυξανόμενος. Αντιμετωπίζεις θεούς όπως ο Osiris, ο θεός του Κάτω Κόσμου, η Kokyangwuti, η θεά της ζωής (μισή γυναίκα και μισή αράχνη), η Frejya, η θεά του έρωτα κ.ά. Εχεις να διαλέξεις ανάμεσα σε 20 διαφορετικά όπλα και δεκάδες spells, ενώ το παιχνίδι θα παίζεται και μέσω δικτύου μια και υπάρχει ειδική μέριμνα γι' αυτό. Αναμένεται να είναι από τους πιο σημαντικούς τίτλους της χρονιάς αυτής.

Η γνωστή σε όλους Trilobyte, η εταιρία που μας έδωσε τα The 7th Guest και The 11th Hour, ετοιμάζει το νέο της adventure. Αυτήν τη φορά όμως θα είναι ένα κλασικό τρισδιάστατο adventure. Το όνομά του είναι CLANDESTINY και θα εξελίσσεται στη Σκοτία. Εσύ θα χειρίζεσαι τον Andrew MacPhiles και τη φιλενάδα του Paula, στην προσπάθειά τους να "ξανακερδίσουν" τον πατρογονικό πύργο του Andrew. Θα πρέπει να εκπληρώσεις μία αρχαία προφητεία και να αντιμετωπίσεις μία θανάσιμη κατάρα που σέρνεται ανά τους αιώνες πάνω στην οικογένειά σου. Παρόλο που χρησιμοποιεί

THE PANDORA DIRECTIVE ΤΗΣ ACCESS SOFTWARE

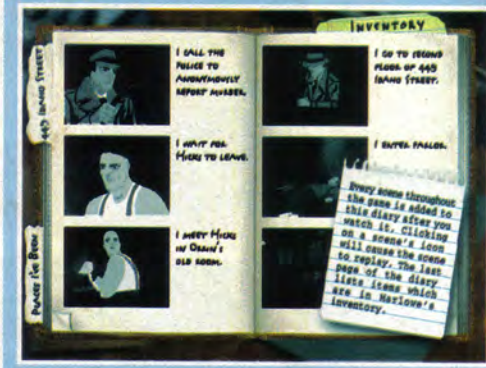




ένα τελείως διαφορετικό user interface από τα μέχρι τώρα παιχνίδια της εταιρίας, κινείται στην ίδια αίσθηση και ατμόσφαιρα του υπερφυσικού και του τρομακτικού.

Επιτέλους, κυκλοφόρησε ένα demo του εκπληκτικού Pandora Directive της Access Software. Περιλαμβάνεται στο συνοδευτικό CD του τεύχους. Δείτε το οπωσδήποτε διότι είναι περίφημο.

PHILIP MARLOWE: PRIVATE EYE ΤΗΣ SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE





Ας δούμε και μερικές από τις πιθανές ημερομηνίες των παιχνιδιών που περιμένουμε. Η 7th Level έχει εξαγγείλει το RETURN TO KRONDOR για τον Ιούνιο - Ιούλιο (RPG), ενώ για το καλοκαίρι ετοιμάζει το MONTY PYTHON & THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL (adventure). Η Sir-Tech ανέβαλε την κυκλοφορία του WIZARDRY 8 για το 1997 (RPG) αλλά θα κυκλοφορήσει το REALMS OF ARKANIA 3: SHADOWS OVER RIVA (RPG) καθώς και το NEMESIS: A WIZARDRY ADVENTURE (Adventure/RPG) το Σεπτέμβριο. Η Legend θα κυκλοφορήσει το MAGIC OF XANTH (τη συνέχεια του εξαιρετικού Companions of Xanth) προς το τέλος του 1996, ενώ μέσα στο καλοκαίρι περιμένουμε το CALLAHAN'S SALOON του περιβόητου Meretzky (και τα δύο adventures). Η Origin θα κυκλοφορήσει το CRUSADER: NO REGRET (η συνέχεια του Crusader: No Remorse) επίσης προς το τέλος του 1996 (action adventure), η Westwood Studios το νέο COMMAND AND CONQUER: RED ALERT μέσα στον Οκτώβριο - Νοέμβριο (strategy), η Interplay το νέο της adventure MUMMY: TOMB OF THE PHAROAH μετά το καλοκαίρι, ενώ αναμένεται το AD&D BLOOD AND MAGIC τις προσεχείς ημέρες (RPG). Η Sierra ανέβαλε την κυκλοφορία του BETRAYAL AT ANTARA για το Σεπτέμβριο (RPG), ενώ επιμένει ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι τα LIGHTHOUSE και URBAN RUNNER. Sierra είναι όμως αυτή, βάλτε ένα-δύο μήνες καθυστέρηση και βλέπουμε. Η Virgin υπόσχεται ότι θα κυκλοφορήσει το GUARDIANS OF DESTINY επίσης μέσα στο καλοκαίρι (adventure), ενώ η Mindscape και η Philips κυκλοφορούν τις μέρες αυτές το AZRAEL'S TEAR (adventure) και το THE DAME WAS LOADED (adventure) αντίστοιχα. Από την Blizzard περιμένουμε μετά το καλοκαίρι το περίφημο DIABLO (Adventure/RPG), ενώ από την Bethesda το DAGGERFALL: THE ELDER SCROLLS 2 (RPG) και από την Bullfrog το DUNGEON KEEPER (RPG/Strategy).

Τέλος, ας δούμε και μερικά από τα "ξεχασμένα" RPGs που όλο ανακοινώνονται και όλο αναβάλλεται η ημερομηνία της κυκλοφορίας τους. Το LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY της Westwood Studios λέγεται ότι θα κυκλοφορήσει αυτόν το Δεκέμβριο, ενώ το ULTIMA 9: ASCENSION της Origin την άνοιξη του 1997. Περισσότερα όμως για αυτά στα επόμενα τεύχη.

Προς το παρόν, καλό καλοκαίρι σε όλους σας. ■

RAMMA ΤΗΣ SIERRA





Τι να πρωτογράψει κανείς σε αυτό το άρθρο του πιο... καυτού τεύχους του περιοδικού, μια και ως γνωστόν το τρέχον τεύχος είναι διπλό καλύπτοντας τους μήνες Ιούλιο-Αύγουστο. Η θερμοκρασία έχει τραβήξει την ανηφόρα και δεν λέει να κατέβει με τίποτα εδώ και μία εβδομάδα. Τυχεροί όσοι προλάβατε και είστε σε διακοπές αυτήν την περίοδο. Οσοι από εσάς, όμως, μείνετε στην Αθήνα ή σε άλλη μεγάλη πόλη και θέλετε να συνεχίσετε να ασχολείστε με τα αγαπημένα σας adventures θα βρείτε πολύτιμη τη στήλη.

• του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θέλω να ζητήσω συγγνώμη από όλους εσάς διότι για την ολοκλήρωση της λύσης του συγκεκριμένου παιχνιδιού θα χρειαστεί άλλο ένα τεύχος. Το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλο σε διάρκεια δράσης και συνάμα δύσκολο, με αποτέλεσμα η περιγραφή της λύσης αρκετών γρίφων να καταλαμβάνει πάρα πολύ χώρο.



Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ RIPPER

Συνεχίζουμε από εκεί όπου μείναμε στο προηγούμενο τεύχος. Αφού πάρεις το ημερολόγιο της Catherine, φύγε. Δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο προς το παρόν. Ούτε το ημερολόγιο μπορείς να αποκωδικοποιήσεις μέχρι την επόμενη πράξη. Πήγαινε στο Cafe Duschamps. Μίλα με τους Gambit Nelson και Bartender. Πάρε μία μπίρα. Πήγαινε στου Falcon Eddie's. Μίλα στον Twig.



Πήγαινε στο Newsroom και μίλα στον Ben. Μπες στο Cyberspace και πήγαινε στο Falcon Eddie's Well. Το password είναι "circus maximus". Γενικά, οι κακοί είναι οι πρασινωποί, οι σκελετοί έχουν όπλα. Πρέπει να νικήσεις το σκορ του Eddie.

Συνέχισε μέχρι να τα καταφέρεις, διαφορετικά χρησιμοποίησε τα cheat codes που έδωσα στο προηγούμενο τεύχος. Οταν κερδίσεις. Πήγαινε στο Falcon Eddie's. Μίλα στον Twig ξανά. Πήγαινε στο πίσω δωμάτιο και μίλα στον Falconetti. Αφού εξαντλήσεις όλους τους διαλόγους θα συμφωνήσει να σε βοηθήσει, δίνοντάς σου ραντεβού αργότερα στο Νοσοκομείο. Εδώ τελειώνει η ACT 1.

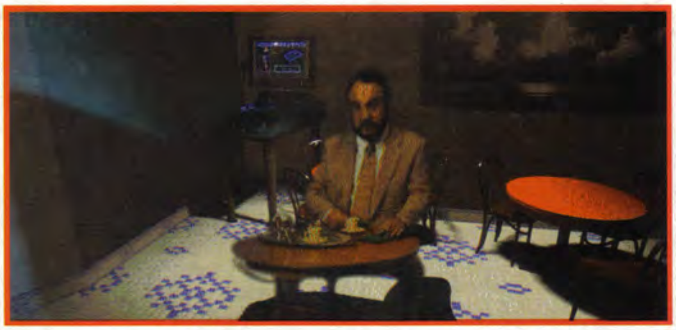
Σημειωτέον ότι στην αστυνομία πρέπει να έχεις μιλήσει στον τύπο που βρίσκεται στο "evidence room". Επίσης, αφού πάρεις τα τρία tubes, πήγαινε πίσω στο workshop, πήγαινε στο socket board και αντικατάστησε τα καμένα tubes με τα καινούρια που μάζεψες. Οταν βάλεις και τα τρία, η οθόνη θα λειτουργήσει και θα σχηματίσει τη λέξη "VULCAN" που είναι το password για το Wofford's Well. Πρέπει να μπεις στο Cyberspace και να πας στο Wofford's Well, όπου πρέπει να κοιτάξεις στα models και ειδικά στο Vulcan για να δεις το Virtual Whitechapel.

ACT 2: Στο Tribecca center μίλα στην receptionist. Πήγαινε και μίλα στην Dr Burton και τον Eddie. Χρησιμοποίησε τον computer για να πας στο Catherine's mind. Αν προηγουμένως









δώσεις μάχη, πρέπει ή να επιμείνεις μέχρι να βαρεθεί ο Falconetti ή να χρησιμοποιήσεις το cheat code "Caffeine". Ο Falconetti θα σου εξηγήσει πώς να αναπαραστήσεις την εικόνα του Ripper. Φύγε και κατέβα κάτω στο νεκροτομείο. Μίλα στον Bob. Πήγαινε στην αστυνομία και μίλα στον desk sergeant. Ο Magnotta θα σας διακόψει. Οταν φύγει και ο Barton μιλά στο τηλέφωνο, πάρε την security card του Magnotta. Μίλα στον Barton και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Βγες έξω από το γραφείο του και πήγαινε στο δωμάτιο των ανακρίσεων με αριστερά, δύο μπροστά, αριστερά, μπροστά και δεξιά. Μπες στο δωμάτιο και ενεργοποίησε τον καθρέφτη, κάνοντας κλικ στο control panel στην κάτω αριστερή γωνία του viewing window. Πρέπει να δεις δύο "ανακρίσεις" με διαφορετικούς υπόπτους. (Αν βλέπεις μόνο τη μία δεν πειράζει, αργότερα θα δεις και την άλλη.) Οταν τελειώσεις, πήγαινε στο files room (ακριβώς απέναντι) και χρησιμοποίησε την security card στο file cabinet, στο κέντρο του δωματίου.

Διάβασε προσεκτικά το φάκελο του Magnotta. Πήγαινε στο διαμέρισμα της Catherine. Χρησιμοποίησε το WAC σου και προσπάθησε να αποκωδικοποιήσεις το Catherine's notebook. Ο κωδικός για το εύκολο επίπεδο είναι "Slayer", για το μεσαίο

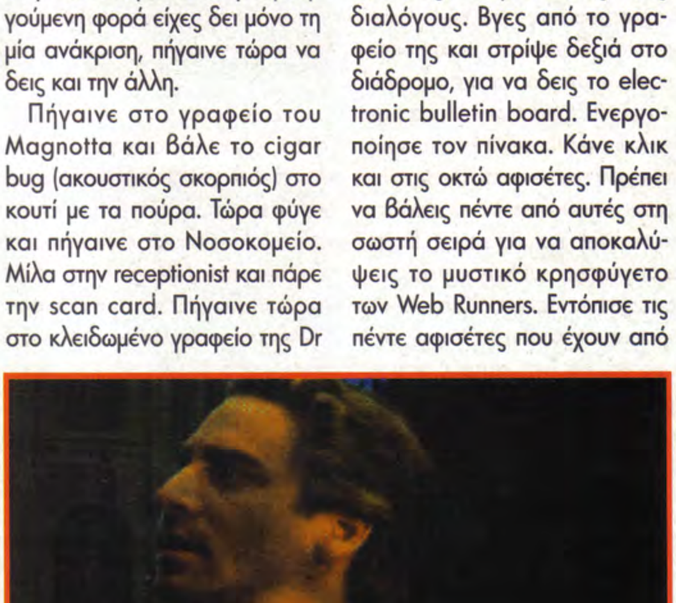


"Scorpio" και για το δύσκολο "Cigar". Διάβασε όσο μπορείς και σημείωσε ότι η αποκρυπτογράφηση θα συνεχίζεται ενόσω η ώρα περνά. Κοίτα στο ράφι της Catherine και βρες το βιβλίο "The Women of Whitechapel and Jack the Ripper".

Κοίτα καλά. Είναι ένα safe με έξι buttons. Ο κωδικός για να το ανοίξεις είναι 155362. (first=1, two nickels to rub together=55, triplex=3, half a dozen=6 και second=2, όλα από το μεταφρασμένο κομμάτι του ημερολογίου της.) Μέσα θα βρεις ένα CD. Πάρε το και χρησιμοποίησε το στον υπολογιστή της Catherine. Θα εμφανιστεί μια formula. Σημείωσέ την προσεκτικά.

Πήγαινε τώρα στο Newsroom, στο calculator της Catherine και βάλε τη formula όπως ακριβώς την είδες (46x2 :7INV=5). Βάζοντας τη σωστή formula, ένα ειδικό συρταράκι θα ανοίξει και θα πάρεις δύο bugs, το ένα είναι σαν τσιγάρο και το άλλο σαν μάτι. Πήγαινε στην αστυνομία. Αν την προηγούμενη φορά είχες δει μόνο τη μία ανάκριση, πήγαινε τώρα να δεις και την άλλη.

Πήγαινε στο γραφείο του Magnotta και βάλε το cigar bug (ακουστικός σκορπιός) στο κουτί με τα πούρα. Τώρα φύγε και πήγαινε στο Νοσοκομείο. Μίλα στην receptionist και πάρε την scan card. Πήγαινε τώρα στο κλειδωμένο γραφείο της Dr Burton. Χρησιμοποίησε την scan card στην πόρτα και μπες μέσα. Μόλις μπεις, γύρνα αριστερά. Πάρε ένα από τα μάτια του model και βάλε το eyeball bug στη θέση του. Πήγαινε στο γραφείο της και κάνε scan το prescription pad. Βρες μία to-do list και διάβασέ την προσεκτικά. Πήγαινε στο ράφι στα αριστερά του anatomy model και εξέτασε το βιβλίο Advanced Notational Mapping. Πάρε το inscription από μέσα. Πήγαινε στο γραφείο της Professor Bech στο University. Μίλα στην Professor Bech. Εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Βγες από το γραφείο της και στρίψε δεξιά στο διάδρομο, για να δεις το electronic bulletin board. Ενεργοποίησε τον πίνακα. Κάνε κλικ και στις οκτώ αφισέτες. Πρέπει να βάλεις πέντε από αυτές στη σωστή σειρά για να αποκαλύψεις το μυστικό κρησφύγετο των Web Runners. Εντόπισε τις πέντε αφισέτες που έχουν από





ένα νούμερο στην τελευταία γραμμή του κειμένου, όχι πάντως αυτή με το τηλέφωνο. Βάσει του αριθμού που προαναφέραμε, η σωστή σειρά είναι: 4, 50, 14, 42, 86. Αυτός είναι εξάλλου και ο κωδικός για να ανοίξεις την πόρτα τους, γι' αυτό κατάγραψέ τον προσεκτικά.

Η σύνταξη των αφισετών, αν μπουν στην κανονική σειρά τους, σου αποκαλύπτει με ένα μήνυμα το μέρος όπου αυτοί συναντώνται. Αν τα κάνεις όλα σωστά, πήγαινε στο Web Runner's loft. Βάλε τον προαναφερθέντα κωδικό, δηλαδή τον "450144286". Μπες μέσα και διάκοψε την κοπέλα με τα ανατολίτικα χαρακτηριστικά. Της μιλάς και σου δίνει το password για το Web Runner's Well. Πρόσεξε καλά γιατί είναι το "anachrony station". Κοίτα προσεκτικά τις εικόνες στους τοίχους και θα δεις αυτούς που ίδρυσαν τους Web Runners, δηλαδή τους: Magnotta, Falconetti και Burton! Φύγε και πήγαινε στο Newsroom. Μπες στο Cyberspace και πήγαινε στο Web Runner's Well.

Οπως προαναφέρθηκε, ο κωδικός είναι ο "anachrony station". Πρέπει να ανασυνθέσεις το LOGO των Web Runners. Συνήθως η επάνω δεξιά γωνία είναι το κενό τετράγωνο, γι' αυτό ξεκίνα από την κάτω αριστερή γωνία. Αν δεν τα καταφέρνεις, το cheat mode για το puzzle αυτό είναι το "ZZTOP".



Εξέτασε με προσοχή όλα τα monitors και άκου πολύ προσεκτικά τις πολύτιμες πληροφορίες που περιέχουν το background των υπόπτων σου. Φύγε και γύρνα πίσω στο Newsroom. Στο σημείο αυτό θα πάρεις ένα μήνυμα από την Stephanie Jordan. Πήγαινε χωρίς καμία καθυστέρηση στο κρησφύγετο των Web Runners. Ο Ripper σε έχει προλάβει για μία ακόμη φορά. Οταν ο Magnotta που σε υποπτεύεται κιόλας-φύγει κοίτα προσεκτικά τριγύρω. Οταν τελειώσεις, πήγαινε στο νεκροτομείο και μίλα στον Bob. Σου λέει για το πρόβλημά του. Κάνε κλικ στα αριστερά του και εξέτασε το πρόβλημα του υπολογιστή. Πρέπει να το επιδιορθώσεις.

Φύγε και πήγαινε στο Soap Beatty's Smokeshop. Μίλα στον Soap και μάθε όσο περισσότερα μπορείς για τον Gambit Nelson. Κάνε δύο φορές κλικ στα αριστερά και εξέτασε το περιοδικό "Popular Cybertronics". Κάνε scan το περιοδικό με το WAC σου και διάβασε προσεκτικά το άρθρο. Τώρα ξαναγύρνα στο νεκροτομείο. Κάνε κλικ στον υπολογιστή και κοίτα στο memory board puzzle.

Πρέπει να βάλεις τα chips στις σωστές θέσεις πάνω στο board. Είναι χωρισμένο σε πέντε σειρές (από την κορυφή προς τα κάτω) με τις θέσεις κάθε σειράς από τα αριστερά προς τα δεξιά. Η σωστή σειρά είναι:

ROW 1:
#1-XDD3 7916 EPER 9RJ
#2-XD77 3966 PETE 9RJ

ROW 2:
#1-XDD7 3912 PETE 9RJ
#2-XD77 3956 PEET 9RJ
#3-XDD3 7916 PETE 99J
#4-XD77 3959 PEET 9RJ
#5-XDD7 3912 EPER 9RJ

ROW 3:
#1-XDD7 3912 EPER 18J
#2-XD77 3959 PETE 9RJ
#3-XDD7 3912 PEET 9RJ
#4-XD77 3956 PELT 9RJ
#5-XDD3 7916 PETE 18J

ROW 4:
#1-XDD3 7916 EPER 18J
#2-XD77 3959 KOH 18J

ROW 5:
#1-XD77 8959 KOH 18J
#2-XD77 3956 PETE 9RJ

Αν τα κάνεις όλα σωστά, αφού τελειώσεις ο Bob θα σου πει ότι το σώμα της Jordan βρίσκεται στο Animal Storage. Συνέχισε να του μιλάς και θα σου πει ότι το μέρος αυτό είναι πίσω από μία πόρτα στο πίσω μέρος του νεκροτομείου.

Πήγαινε εκεί και εξέτασε την πόρτα με το voice lock. Από το WAC σου δες ότι άλλο ένα κομμάτι από το ημερολόγιο της Catherine έχει μεταφραστεί. Διάβασέ το προσεκτικά. Πήγαινε πίσω στο Soap Beatty's Smokeshop και μίλα στον Soap για τους voice locks. Φύγε και πήγαινε στο Newsroom. Πήγαινε στο γραφείο του Ben και ρώτα τον για τους Falconetti και Burton και στο τέλος για τον Gambit Nelson. Τέλος, ρώτα τον για τη δολοφονία του Wofford. Πήγαινε στο γραφείο σου και μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στην Library και ρώτα τον Librarian για έναν audio editor. Θα σου το κάνει download στο WAC σου.

Φύγε από το Cyberspace και πήγαινε στο Gym. Μίλα στην υπάλληλο για την Burton. Πήγαινε στο Terminal και κοίτα στο αρχείο της Burton. Χμ!!! Και εδώ είναι ανακατεμένος ο περιβόητος Falconetti; Πέρνα μέσα και μίλα στην Dr Burton. Σε έναν διάλογο θα μαγνητοφωνήσεις τη φωνή της, ενώ παράλληλα θα μάθεις και όλα τα αθλητικά ενδιαφέροντα των άλλων υπόπτων. Αφού καταγράψεις τη φωνή της, γύρνα πίσω στο νεκροτομείο και πήγαινε στο Animal Storage. Ενεργοποίησε το WAC σου και διάλεξε το "Sound sample". Κάνε κλικ στο "Quantize", το οποίο θα κάνει κάθε συλλαβή των λέξεων της Dr



Burton πιο διακριτή. Στο σημείο αυτό κάνε οπωσδήποτε SAVE.

Κάνε κλικ στο audio file και πάτα το Play button. Πρόσεξε πολύ καλά τις λέξεις όπως αυτές καταγράφονται στην ηχητική-οπτική παράσταση. Κάνε κλικ σε όποιες περιοχές θέλεις και νομίζεις ότι σε ενδιαφέρουν. Κάνοντας τώρα κλικ στο Play button, θα ακούγονται μόνον αυτά τα κομμάτια. Κατόπιν, με τη μέθοδο του drag and move μετάφερε τα κομμάτια που θέλεις στην audio-editor screen και πάτα το Play. Πρέπει να ακούγεται εντελώς φυσικά, γι' αυτό απαιτεί μεγάλη προσοχή το πού ακριβώς κόβεις ένα κομμάτι. Εν αντιθέσει με τον ανάλογο γρίφο του Gabriel Knight 2, εδώ τα πράγματα είναι πάρα πολύ δύσκολα. Πρέπει να σχηματίσεις τη φράση "This is Dr. Burton. Open up.". Πρόσεξε διότι το "This is" δεν κόβεται και πρέπει να είναι ενιαίο κομμάτι. Αν τα καταφέρεις σωστά, η κλειδαριά θα ανοίξει και μέσω ενός διαδρόμου θα πας στο μυστικό εργαστήριο.

Στο storage room, εκεί όπου βρίσκεις το πτώμα, θα πάρεις ένα ακόμη μήνυμα από τον Ripper μέσω του WAC σου. Εξέτασε το chart πάνω στο οποίο είναι το πτώμα και μετά μπες στο εργαστήριο. Πήγαινε στο counter στα αριστερά. Εξέτασε πολύ καλά το control device. Ενεργοποίησέ το για να δεις ένα recorded medical journal record. Κοίτα στο κάτω μέρος του counter, εκεί όπου είδες την Dr Burton στο playback. Από το τέλος του control panel πιο κοντά σε εσένα μετακίνησε τον center slider προς τα πάνω μία γραμμή και τον δεξιό slider προς τα πάνω 5 γραμμές-θέσεις. Αν τα κάνεις όλα σωστά, ο πίθηκος θα σου μιλήσει!

Τεστ πιθήκων στο Cyberspace; Τέλος πάντων, φύγε και πήγαινε πίσω στο γυμναστήριο. Μίλα ξανά στην Dr Burton για το μυστικό εργαστήριό της. Καιρός τώρα να κοιτάξεις ξανά στο WAC σου την αποκρυπτογράφηση του ημερολογίου της Catherine. Εχει προχωρήσει και άλλο. Απ' ό,τι λέει, ο περιβόητος Falconetti έχει άλλο ένα WELL μυστικό, το οποίο ανοίγει με τον κωδικό Leather Apron. Αυτό είναι ένα από τα "πρωτότυπα" παρατσούκλια του Ripper. Φύγε και πήγαινε πίσω στο Newsroom και από το γραφείο σου μπες στο Cyberspace. Πήγαινε στο Falconetti secret's WELL. Βάλε τον κωδικό. Στο puzzle πρέπει να ανασυνθέσεις το πρόσωπο του Falconetti, αν όμως το βρίσκεις πολύ δύσκολο χρησιμοποίησε το cheat code "HEADACHE" και θα περάσεις τον γρίφο αυτόν.

Εξέτασε πολύ προσεκτικά τα μαχαίρια, τις κάπες, όλα τα άλλα αντικείμενα και οπωσδήποτε τα γράμματα και το ημερολόγιο του Falconetti. Τώρα φύγε από το Cyberspace και πήγαινε στο Falconetti's safehouse. Πήγαινε κατευθείαν στο πίσω δωμάτιο.



Μίλα στον Falconetti και θα μάθεις αρκετά. Ετσι κι αλλιώς, πολύ σύντομα όλα θα ξεκαθαρίσουν. Φύγε και πήγαινε πίσω στην αστυνομία. Μίλα στον Barton και μετά πήγαινε στο γραφείο του Magnotta. Μίλα του και εξάντλησε όλους τους διαλόγους. Θα μάθεις αρκετά νέα στοιχεία. Φύγε και πήγαινε στο νοσοκομείο (Tribecca Center). Μίλα στον Bud και μπες, μέσω του υπολογιστή, στο μυαλό της Catherine. Πες της πολύ προσεκτικά τα εξής: 1) Οτι η Dr Burton και ο Falconetti ήταν παντρεμένοι 15 χρόνια πριν. 2) Οτι οι Dr Burton, Magnotta και Falconetti ήταν μέλη των Web Runners. 3) Οτι ο Magnotta ήταν πολύ ερωτευμένος με την Dr Burton και κατάστρεψε το γάμο τους. 4) Οτι η Dr Burton έχει ένα μυστικό εργαστήριο στα υπόγεια του νοσοκομείου.

Θα ανασηκωθεί και θα μιλήσει για λίγο. Φύγε. Βγαίνοντας από το μυαλό της Catherine θα πάρεις ένα ακόμη μήνυμα από τον Ripper. Ξαναμίλα στον Bud και πρόσεξε την εικόνα του Ripper που σχηματίζεται όλο και πιο καθαρά στην οθόνη του υπολογιστή. Τώρα φύγε και πήγαινε σε οποιαδήποτε άλλη τοποθεσία, εκτός από το Cafe Duschamp. Θα πάρεις ένα μήνυμα από τον Vic Farley για να συναντηθείτε στο Cafe Duschamp. Πήγαινε εκεί. Φθάνοντας θα τον συναντήσεις αυτόματα και θα αρχίσετε να μιλάτε. Θα μάθεις πως ο Ripper μπορεί πια και σκοτώνει μέσα από το Cyberspace.

Ξαφνικά, ο Vic Farley θα αρχίσει να μην αισθάνεται καλά και θα γίνει μία τρομερή έκρηξη μέσα του, κάνοντάς τον κομματάκια. Εδώ ακριβώς τελειώνει η δεύτερη πράξη και αρχίζει η τρίτη και τελευταία.

Για την Act 3, όμως, θα τα πούμε στο τεύχος Σεπτεμβρίου, στο οποίο και θα ολοκληρώσουμε τη λύση του παιχνιδιού... Ουφ, επιτέλους!!! ■

Στο τεύχος αυτό παρουσιάζουμε τη λύση του Time Gate: Knight's Chase, ενός adventure της Infogrames με αρκετές επιρροές όμως και από arcade κομμάτια, το οποίο περιλαμβάνει πολλές πρωτότυπες ιδέες και μερικές πράγματι εντυπωσιακές σκηνές.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr

TIME GATE: KNIGHT'S CHASE

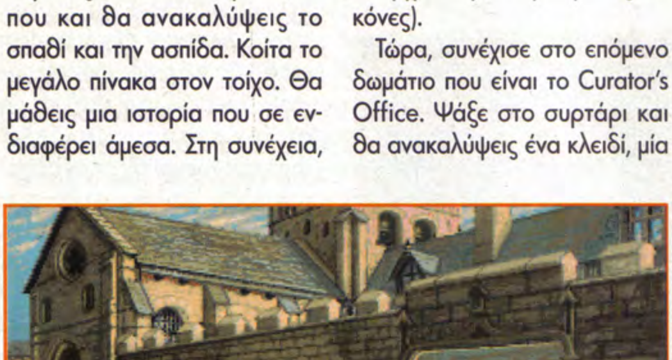
MISSION ACCOMPLISHED!



Your all-time favourite torture chamber...

Το παιχνίδι ξεκινάει στο δρόμο έξω από το μουσείο. Μπαίνεις κατευθείαν μέσα και κατευθύνεσαι στο δωμάτιο, όπου ένα τηλεοπτικό συνεργείο γυρίζει κάποιες σκηνές. Παίρνεις τα ακουστικά και περνάς στο ακριβώς απέναντι δωμάτιο, όπου και θα ανακαλύψεις το σπαθί και την ασπίδα. Κοίτα το μεγάλο πίνακα στον τοίχο. Θα μάθεις μια ιστορία που σε ενδιαφέρει άμεσα. Στη συνέχεια, άνοιξε την πόρτα και μπες στο ticket office. Πάρε τον remote-controlled catapult και το compact disc. Ανοιξε το διακόπτη του terminal και χρησιμοποίησε αυτό το compact disc (τα ακουστικά είναι απαραίτητα για να ακούσεις την αφήγηση που υπάρχει παράλληλα με τις εικόνες).

Τώρα, συνέχισε στο επόμενο δωμάτιο που είναι το Curator's Office. Ψάξε στο συρτάρι και θα ανακαλύψεις ένα κλειδί, μία μαγνητική κάρτα και ένα περιοδικό, το οποίο και διαβάζεις. Στη συνέχεια μπορείς να επιστρέψεις στις αίθουσες του μουσείου. Με προσοχή όμως, μια και ο συναγερμός έχει πια ενεργοποιηθεί. Οταν αρχίσεις να περπατάς στα γόνατα, θα πρέπει να διασχίσεις ένα δωμάτιο αποφεύγοντας τις ακτίνες λέιζερ. Δεν είναι πολύ δύσκολο, αρκεί να κινείσαι κοντά στα έπιπλα και χωρίς να βιάζεσαι. Βγαίνοντας ξανά στο χολ, πάρε το κατσαβίδι από την εργαλειοθήκη και χρησιμοποίησέ το για να ανοίξεις την κλειστή πόρτα. Από το δωμάτιο αυτό θα χρειαστείς τον foam fire extinguisher. Κατόπιν, βγες και άνοιξε με το κλειδί το Control Box. Απενεργοποίησε το συναγερμό, χρησιμοποιώντας τον foam fire extinguisher στο control box.



Λίγο πριν από την είσοδό μας στο μουσείο.

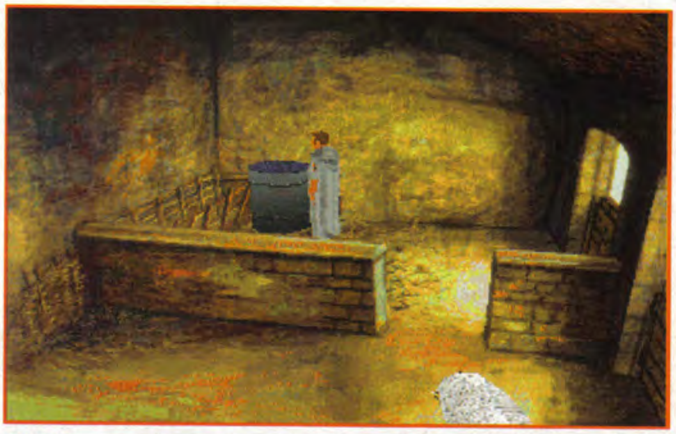
Ανέβα τα σκαλοπάτια. Ενας ιππότης θα εμφανιστεί μόλις μπεις στο δωμάτιο, δεν θα συναντήσεις όμως ιδιαίτερη δυσκολία στο να αντιμετωπίσεις με το σπαθί σου την κατάσταση! Προσέχοντας να μην αγγίξεις τις ακτίνες laser, βάλε τη μαγνητική κάρτα στην αριστερή showcase και πάρε τα πολεμοφόδια για τον καταπέλτη σου. Τώρα, βάλε μπροστά τον remote-controlled catapult και οδήγησέ τον στο δωμάτιο με το άλλο σύστημα συναγερμού. Πρέπει να φτάσεις αρκετά κοντά και απέναντι από το κόκκινο alarm button, αποφεύγοντας τα σημάδια στο έδαφος και τότε μόνο να σημαδέψεις με τον καταπέλτη, εξουδετερώνοντας το συναγερμό. Στη συνέχεια σταμάτα τον καταπέλτη, πάρε το ξίφος και βγες έξω στον κήπο, όπου θα βρεις το hologramme. Προχώρα στο βάθος του κήπου και δοκίμασε τις πόρτες μέχρι να φτάσεις σε αυτήν από όπου θα βγουν δύο, όχι και τόσο φιλικοί, τύποι και θα σε ρίξουν στο πηγάδι.

Βρίσκεσαι πλέον αιχμάλωτος σε ένα κελί, χρόνια πίσω, στην εποχή του Μεσαίωνα. Πάρε το φλάουτο και ρίξε το στον απέναντι φυλακισμένο, τον Berwal. Αυτός θα παίξει, τραβώντας την προσοχή του φρουρού. Οταν ο φρουρός βρεθεί μπροστά στο κελί σου, κλώτσα τον. Ο Berwal θα τον εξουδετερώσει και θα σου δώσει το κλειδί του κελιού σου. Αφού δραπετεύσεις, πάρε το σπαθί και μπες στο απέναντι κελί, παίρνοντας από εκεί το pitcher of water. Προχώρα στο βάθος και πάρε τα keys to the guard's room σκοτώνοντας το φύλακα. Ανοιξε την πύλη, ανέβα τις σκάλες και στο νέο δωμάτιο μην κινηθείς καθόλου, μέχρι ο τυ-

φλός να περάσει από μπροστά σου και μετά να φύγει. Ψάξε στο τζάκι για να βρεις το κλειδί που ανοίγει την πόρτα ακριβώς απέναντι από τις σκάλες. Ανοίξέ την και πέρνα γρήγορα στο διπλανό δωμάτιο προτού σε δει το πρόβατο. Από εδώ πάρε τα piece of ham, bottle of wine και bucket. Ξανά τώρα στο δωμάτιο με το πρόβατο, όπου θα χρειαστεί να τρέξεις γρήγορα (κρατώντας πατημένο το shift) πίσω από το χώρισμα. Από εκεί πάρε τα sheep skin και shepherd's stick και γέμισε το bucket με νερό από το μεγάλο βαρέλι. Μπες στο δωμάτιο όπου είχες συναντήσει τον τυφλό και άδειασε το νερό του bucket στο τζάκι. Σκαρφάλωσε επάνω στην καμινάδα.

Με το sheep skin θα μπορέσεις να περάσεις αθόρυβα από τη μια άκρη στην άλλη. Οταν φτάσεις πάνω από το υπνοδωμάτιο του γέροντα, πάρε το frock με το shepherd's stick. Συνέχισε ευθεία και, στο επόμενο δωμάτιο, γύρνα προς τα δεξιά και πήδα κάτω. Θα βρεθείς σώος και αβλαβής στο πάτωμα. Ψάχνοντας στο σιδερένιο κλουβί θα βρεις το βιβλίο "The Knight's Song" και ένα ολόγραμμα.

Σπρώξε τον μεγάλο χρυσό σταυρό και θα αποκαλυφθεί ένα μυστικό πέρασμα. Ακολούθα το και στο νέο δωμάτιο ψάξε για τα water, pitch, boneblack, spleen και stiletto. Ανέβα τις σκάλες και πάρε το goose-quill και το ξύλινο κουτί που βρίσκεται επάνω στο ντουλάπι. Κάθισε μπροστά στο θρανίο με το χαρτί και ακούμπα το βιβλίο επάνω του. Σκίσε με το στιλέτο το κάλυμμα του βιβλίου και θα πάρεις ένα υπέροχο gem ως ανταμοιβή. Χρησιμοποίησε τα water, spleen και boneblack και θα φτιάξεις μελάνι. Στάσου ακριβώς μπροστά από το άσπρο χαρτί και χρησιμοποίησε το goose-quill για να αντιγράψεις τα περιεχόμενα του βιβλίου. Γύρνα πίσω στο δωμάτιο με το σιδερένιο κλουβί και βάλε μέσα το ξύλινο κουτί και το βιβλίο. Γρήγορα τώρα, επειδή εδώ μετράει ο χρόνος, μπες πάλι μέσα στο αναγνωστήριο, φόρα τη στολή του μοναχού και σπρώξε τον πυρσό στον τοίχο. Το μυστικό πέρασμα θα κλείσει και ένας



Εδώ βρίσκονται τα αντικείμενα τα οποία το πρόβατο σας εμποδίζει να πάρετε (τι κεφάλι είναι αυτό που έχει το άτιμο!).



Στο σημείο αυτό παίρνετε την κάπα του μοναχού με το Shepherd's Stick.

μοναχός θα εμφανιστεί, τον οποίο πρέπει να ακολουθείς συνέχεια και με μεγάλη προσοχή (από τα πιο δύσκολα arcade του παιχνιδιού), μέχρι να φτάσεις δίπλα σε μια πόρτα στον κήπο, όπου θα δεις στην οθόνη το μήνυμα ότι πρέπει να την ανοίξεις και να μπεις μέσα.

Πάρε το wooden pot από το έδαφος και σπάσε το στον τοίχο για να αποκαλυφθεί το κλειδί που ανοίγει την πόρτα που βρίσκεται στο αριστερό σου χέρι όπως μπαίνεις. Στο δωμάτιο αυτό θα βρεις ένα βιβλίο που σου αποκαλύπτει τον τρόπο παρασκευής του sleeping potion, με τα συστατικά που θα βρεις στα ράφια. Σε ένα άλλο δωμάτιο θα βρεις το leather cutter, ενώ από το bakery θα πάρεις δύο ψωμιά, ένα μέσα από το φούρνο και ένα από το απέναντι τραπέζι. Αδειασε σε ένα από αυτά το sleeping potion και κατόπιν μπες στο δωμάτιο με τον γέρο. Ρίξε του το πράσινο ψωμί και, όταν αποκοιμηθεί, σκάλισε το άγαλμα με το leather cutter για να βρεις ένα ρουμπίνι. Τη διαδικασία αυτήθα πρέπει να την κάνεις σε όλα τα αγάλματα που θα συναντήσεις στα γύρω δωμάτια και τους διαδρόμους.

Βγαίνοντας, θα αντιμετωπίσεις δύο φρουρούς, από τους οποίους ο ένας θα αφήσει, μαζί με τη ζωή του, και ένα κλειδί. Με αυτό μπορείς να μπεις στο mortuary. Σπρώχνοντας το πτώμα, θα βρεις τη χρυσή καρδιά. Αν έχεις μαζέψει ήδη οκτώ πο-



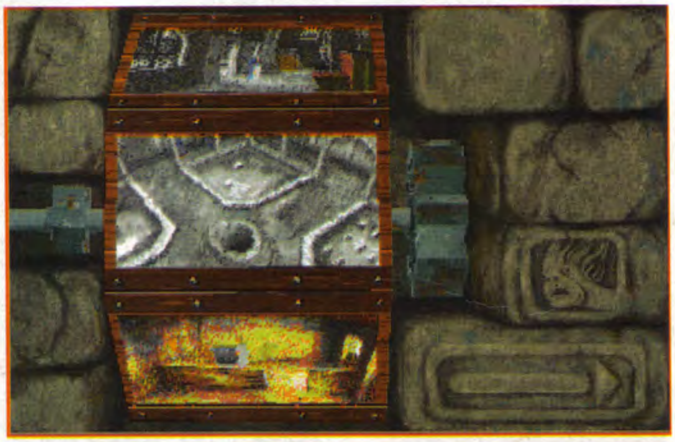
Ψάχνοντας για τα πετράδια... εεε, για την Juliette ήθελα να πω...



Σε αυτά τα τρία αγάλματα βρίσκονται τα διαμάντια.

λύτιμες πέτρες (οι τρεις θα πρέπει να είναι διαμάντια), βάλε τη χρυσή καρδιά στο άγαλμα που βρίσκεται στη γωνία. Γρήγορα πήγαινε στην άλλη άκρη του δωματίου και πιες από το χρυσό ποτήρι που θα έχει τώρα εμφανιστεί. Θα βρεθείς αιχμαλωτισμένος στο θάλαμο των βασανιστηρίων.

Πάτα το δεξί βέλος στο πληκτρολόγιό σου, για να γυρίσεις τη ρόδα προς τη φλόγα και να μπορέσεις έτσι να απελευθερωθείς, καίγοντας τα δεσμά σου. Αφού εξουδετερώσεις το φύλακα, μην ξεχάσεις να πάρεις τα ring και strange red stone. Για να βγεις από το δωμάτιο, αντίστρεψε τις θέσεις των δύο πυρσών, οπότε θα ανοίξει ένα μυστικό πέρασμα. Ψάξε να βρεις τον γέροντα και, όταν τον συναντήσεις, δείξε του το ring. Ακου προσεκτικά τα λόγια του και, όταν πεθάνει, πάρε όλα τα αντικείμενα που αφήνει πίσω του. Κοίτα επίσης μέσα στο μπαούλο και πάρε ό,τι βρεις. Βάλε την παράξενη κόκκινη πέτρα μέσα στο leather pouch και ο Wolfram θα χάσει το "μάτι" του. Στο golden chalise υπάρχουν τα εννιά gems, τα οποία φυσικά και παίρνεις. Χρησιμοποίησε το δαχτυλίδι σου για να ανοίξεις την κλειστή πόρτα και φόρα τη στολή του μοναχού. Αφού ανέβεις τις σκάλες, θα πρέπει να αντιμετωπίσεις δύο διαβολάκους στη βιβλιοθήκη, που είναι ντυμένοι σαν μοναχοί. Ανοιξε τη μεγάλη διπλή πόρτα που οδηγεί στο refectory. Πάρε το σωρό από πιάτα που υπάρχει στο τραπέζι στο δεξί σου χέρι και προχώρα στην κουζίνα με τα πιάτα στα χέρια σου. Στη συνέχεια μπες στο δωμάτιο με τα μαγειρικά σκεύη, όπου και θα δεις δύο τάφους.



Το πρωτότυπο save του παιχνιδιού.

Χρησιμοποίησε τις πέτρες σε αυτούς και πάρε το κλειδί που θα σου επιτρέψει να ανοίξεις την κλειστή πόρτα στην κουζίνα. Βρίσκεσαι στο νεκροταφείο, όπου θα συναντήσεις βέβαια και τα ανάλογα τέρατα (το ghoul εξουδετερώνεται με τον ξύλινο σταυρό).

Πάρε το δόντι με το οποίο ανοίγεις την πόρτα στο κάτω μέρος του πύργου.

Χρησιμοποίησε τις πέτρες στους δύο τάφους. Μόλις μπεις μέσα στον πύργο, θα βρεις στο αριστερό σου χέρι ένα μυστικό πέρασμα. Για να το ανοίξεις, σπρώξε το αγαλματίδιο στον τοίχο. Εδώ θα πρέπει να βρεις το δρόμο σου για το θάλαμο των βασανιστηρίων, από όπου θα συνεχίσεις για το κελί του Berwal (αυτόν που ήταν αιχμάλωτος απέναντί σου). Πρόσεξε όμως, γιατί τα φαινόμενα απατούν! Πήγαινε πίσω στη βιβλιοθήκη. Βγες και ανάπνευσε λίγο καθαρό αέρα στο cloister. Ψάξε για την πόρτα που έχει μπρο-



Το κεντρικό menu επιλογών του Time Gate.



Στην πόρτα αυτή σταματάτε να ακολουθείτε το μοναχό.

στά της έναν φύλακα και, αφού τον σκοτώσεις, μπες και κοίτα γύρω σου. Είσαι σε μια εκκλησία. Κοίτα τις τοιχογραφίες και, στον αριθμό 7, σπρώξε την εικόνα. Θα ανοίξει μια πόρτα. Πολέμα τον Μαύρο Ιππότη και ανέβα τα σκαλοπάτια. Χρησιμοποίησε το πρώτο weight που θα βρεις στα αριστερά σου. Είσαι στη στέγη, όπου μπορείς να χρησιμοποιήσεις τα τρία διαμάντια στον τάφο. Θα συλληφθείς, αλλά ο φίλος σου ο Berwal θα έρθει για να σε βοηθήσει. Μόλις δεις τον εκτελεστή, φύγε γρήγορα από το σιδερένιο κλουβί και συνέχισε ευθεία για να κρυφτείς από τον Montfalcon που σε παρακολουθεί από ψηλά. Πάρε όλα τα αντικείμενα από το τραπέζι και χρησιμοποίησε το corn. Είσαι πλέον έτοιμος για μάχη.

Πήγαινε στην εκκλησία, σπρώξε το χρυσό σταυρό και ανέβα επάνω. Φτάνοντας στη στέγη, θα πρέπει να έχεις υπόψη σου πως ο μόνος τρόπος για να ξεμπερδέψεις με τον Montfalcon είναι να τον σπρώξεις και να τον κάνεις να πέσει κάτω. Επίστρεψε ξανά μέσα, στάσου μπροστά από τη διπλή πόρτα, όπου είδες τον Wolfram, και σπρώξε τον πυρσό στον τοίχο. Ανέβα τις σκάλες και χρησιμοποίησε τον μικρό ξύλινο σταυρό στο άγαλμα. Σπρώξε το font που μόλις εμφανίστηκε.

Κατέβα από το μυστικό πέρασμα που άνοιξε και ψάξε καλά το κρησφύγετο του Wolfram, αποφεύγοντας το pentacle. Ακολούθα με ακρίβεια τις οδηγίες του βιβλίου στο τραπέζι του δεύτερου δωματίου. Χρησιμοποίησε τον αναμμένο πυρσό στο pentacle για να το εξαφανίσεις και ρίξε το potion στο κλειστό βιβλίο που κρατά το άγαλμα. Θα ανοίξει μια πόρτα που θα σε οδηγήσει, επιτέλους, στην αγαπημένη σου Juliette! Πάρε το seal, γέμισε με νερό το bucket (προσέχοντας να μην πέσεις στο πηγάδι) και ρίξε το νερό στην Juliette. Τρέχα για να ξεφύγεις από το σατανικό πλάσμα και γύρνα πίσω στην εκκλησία. Απόφυγε το pentacle και βρες τον μεγάλο σταυρό. Σπρώξε τον μέχρι να φτάσεις το σημάδι στο πάτωμα και αυτός θα συντριβεί επάνω στον Wolfram. Η Juliette είναι πλέον ελεύθερη και θα έρθει κοντά σου μαζί με το glove. Βάλε το seal στο glove και χρησιμοποίησέ το, για να βρεθείς ξανά, περνώντας για τελευταία φορά την Πύλη του Χρόνου, πίσω στον 20ό αιώνα.

Η λύση αυτή αποτελεί ελεύθερη μεταφορά κειμένου που βρήκαμε στο Internet. ■



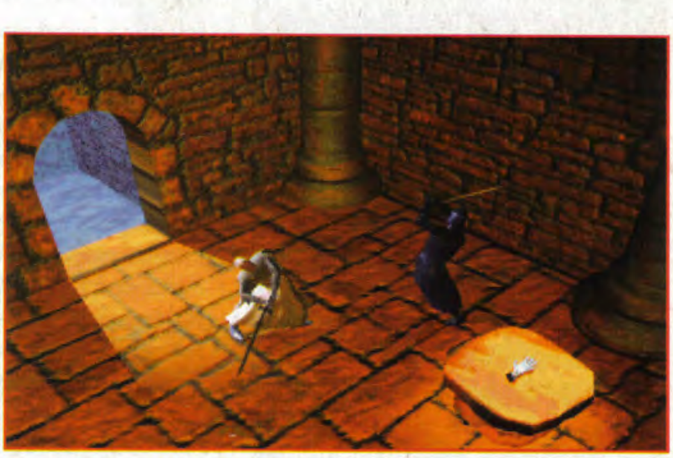
Μία εντυπωσιακή σκηνή θανάτου (δυστυχώς, δικούσας).



Πάντα έτοιμοι να κατατροπώσετε τον αντίπαλο (ιδίως όταν είναι σπίτι του και κοιμάται).



Το λογότυπο του παιχνιδιού.



Σκηνή από την ατμοσφαιρική εισαγωγή.

Μία δημοφιλής στήλη από ένα περιοδικό που έκλεισε τον επιτυχημένο κύκλο ζωής του - PIXEL - θα σας συντροφεύει, αγαπητοί αναγνώστες, από αυτόν το μήνα. Στην καινούρια αυτή στήλη του περιοδικού μας θα επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον μας στα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας και γενικά σε οτιδήποτε έχει σχέση με αυτόν το χώρο που φέρει την κωδική ονομασία Role Playing Games. Εχουμε την πεποίθηση ότι η νέα στήλη θα αγκαλιάσει πολλούς από εσάς που είστε λάτρες της περιπέτειας και της καλής παρέας.

Τα Role Playing Games (RPGs) είναι φτιαγμένα με τέτοιον τρόπο που είναι σαν να διαβάζουμε ένα παραμύθι, σαν να βλέπουμε μια ταινία ή σαν να παίζουμε ένα παιχνίδι. Σε αυτά τα παιχνίδια χωριζόμαστε σε ομάδες, υποδυόμαστε κάποιον χαρακτήρα και παίζουμε το ρόλο μας όπως ακριβώς ο ήρωάς μας. Στα παιχνίδια αυτά οι παίκτες κερδίζουν ή χάνουν ως ομάδα, με αποτέλεσμα το στοιχείο της συλλογικότητας να είναι κυρίαρχο.

Middle Earth - The Wizards

Στον κόσμο του Tolkien

Η γη των πολεμιστών και των μάγων, των δαχτυλιδιών και των όπλων. Η γη όπου οι ήρωες της φαντασίας συγκρούονται με τον Σκοτεινό Αρχοντα για να σώσουν τον κόσμο. Τα βιβλία του Tolkien έδωσαν το στέρεο υπόβαθρο και το βάθος στη μυθολογία της ψευδομεσαιωνικής φαντασίας στην οποία στηρίχθηκαν όλα τα παιχνίδια ρόλων ή στρατηγικής με αυτό το θέμα.

του Μίλτου Κύρκου

Το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Middle Earth - The Wizards (METW) βασίζεται στη μυθολογία του Tolkien και απευθύνεται στους λάτρες της Middle Earth, επιτρέποντάς τους να κινηθούν μέσα στους θαυμαστούς της χώρους, να συναντήσουν τους ήρωές της, να συγκρουστούν με τον Σκοτεινό Αρχοντα, τον Sauron, και τους υποτελείς του, να προσπαθήσουν να εκτελέσουν τις δύσκολες αποστολές που τους περιμένουν. Το METW ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες. Οι παίκτες αρχίζουν να παίζουν αφού προμηθευτούν ένα βασικό πακέτο από κάρτες. Στη συνέχεια, μεγαλύτερος αριθμός καρτών σημαίνει πιο αναπτυγμένο παιχνίδι, περισσότερες επιλογές και λύσεις στα διάφορα προβλήματα. Η τρίτη εποχή της Μέσης Γης συνοδεύθηκε από την άνοδο του Sauron, του Σκοτεινού Αρχοντα, ο οποίος οδήγησε την αποστολή των πέντε Wizards στη Γη για να πολεμήσουν τις δυνάμεις του Κακού. Ετσι, οι παίκτες ενσαρκώνουν κάποιον από αυτούς τους πανίσχυρους χαρακτήρες: Saruman, Gandalf, Pallando, Alatar και Radagast. Σκοπός τους είναι να συγκεντρώσουν τις δυνάμεις των Ελεύθερων Λαών ενάντια στον Sauron. Καθώς οι μάγοι έχουν διαφορετικές απόψεις σχετικά με το τι πρέπει να γίνει, μάχονται μεταξύ τους για τη συγκέντρωση ανδρών, αντικειμένων και δυνάμεων. Οι παίκτες ανήκουν πάντα στην πλευρά του Καλού και η σύγκρουση μεταξύ τους δεν έχει το χαρακτήρα μάχης αλλά πειθούς και επιβολής. Μέσο για αυτή την επιβολή μπορεί να είναι φυσικά και οι δυνάμεις του Κακού, οι οποίες στο παιχνίδι εμφανίζονται με τη μορφή γεγονότων κατά την





κίνηση των αντιπάλων. Ας τα δούμε όμως από την αρχή. Κάθε παίκτης ξεκινάει με έναν μάγο και κάποιους χαρακτήρες. Στην πορεία θα προσπαθήσει να συγκεντρώσει πόντους μαζεύοντας αντικείμενα, άλλους χαρακτήρες, εξοντώνοντας τους υποτακτικούς του Sauron ή διάφορα τέρατα, ή ακόμα περιμένοντας τη διαφθορά του αντίπαλου μάγου από τις δυνάμεις του Κακού. Φυσικά, η νίκη έρχεται με την καταστροφή του One Ring, αλλά αυτό είναι μία δύσκολη υπόθεση... Σε κάθε γύρο ο παίκτης κινεί την ομάδα ή τις ομάδες του στις διάφορες τοποθεσίες της Μέσης Γης, προσπαθώντας να μετακινηθεί σε μέρη που του επιτρέπουν να κατεβάσει και άλλες κάρτες ή να εξασφαλίσει αντικείμενα. Για παράδειγμα, κάθε χαρακτήρας έχει μία περιοχή όπου κατοικεί και, επομένως, για να "προστεθεί" στη δύναμη του παίκτη πρέπει μία ομάδα να ταξιδέψει στην περιοχή του. Κατά τη διάρκεια της μετακίνησης όμως, και ανάλογα με το είδος των περιοχών από όπου περνά ο παίκτης, ο αντίπαλός του τού ρίχνει Hazards, κάρτες κινδύνων δηλαδή με σκοπό να τον καθυστερήσει ή να τον καταστρέψει. Αυτές οι κάρτες μπορεί να είναι από απλές ομάδες Orcs μέχρι και τους φοβερούς Nazgul! Στις μάχες οι χαρακτήρες του παίκτη χρησιμοποιούν τα μαγικά τους αντικείμενα, τους συμμάχους τους, άλλες κάρτες άμυνας κ.λπ. Φυσικά, σε όσο πιο σκοτεινές περιοχές ταξιδεύουν οι παίκτες τόσο πιο δύσκολους εχθρούς συναντούν, αλλά και τόσο μεγαλύτερη είναι η ανταμοιβή τους. Το METW είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που επιβάλλει στον παίκτη να δει πάνω από τις συγκρούσεις και τις μάχες, να καταστρώσει ένα σχέδιο για την κίνησή του στη γη του Endor, να θέσει στόχους και να βρει τους τρόπους επίτευξής τους. Σε σχέση με το άλλο μεγάλο παιχνίδι με κάρτες, το θρυλικό MAGIC THE GATHERING, το METW είναι δυσκολότερο και πιο αργό, αφήνει όμως στον παίκτη την απαράμιλλη αίσθηση της επιστροφής στην Middle Earth και της χαράς που έρχεται με την ολοκλήρωση των σχεδίων του. Είναι λιγότερο τακτικό και περισσότερο στρατηγικό.

Στο βασικό παιχνίδι, λοιπόν, οι παίκτες κατασκευάζουν τα Decks τους σύμφωνα με κάποιους κανόνες (π.χ., συγκεκριμένος αριθμός καρτών, αναλογία hazards και αντικειμένων κ.λπ.) και ξεκινούν το παιχνίδι. Ανάλογα με το χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους, το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει από λίγα λεπτά μέχρι και ώρες. Αν στο τέλος δεν έχει εξοντωθεί κανένας αντίπαλος, συνέρχεται το Συμβούλιο των Ελεύθερων Λαών και ανακηρύσσει τον νικητή ανάλογα με τους πόντους που έχει συγκεντρώσει. Με αυτόν τον τρόπο επιτρέπονται διαφορετικές προσεγγίσεις στη νίκη, μια και κάθε deck μπορεί να επιτρέψει διαφορετικό παιχνίδι. Ο ένας παίκτης παίζει με κάρτες χαμηλού κινδύνου, επισκεπτόμενος κυρίως ακίνδυνες περιοχές και ελπίζοντας στην αργή συσσώρευση πόντων από μικρά αντικείμενα και ασήμαντους εχθρούς, ενώ ο αντίπαλός του μπορεί να κατακτήσει τη νίκη σε λίγους γύρους, προσπαθώντας να επισκεφθεί τα πιο σκοτεινά μέρη του Endor και να καταστρέψει το "Ενα Δαχτυλίδι" (ριψοκινδυνεύοντας, φυσικά, τα πάντα..).







Το πολύ καλό, όμως, στο METW αρχίζει μόλις οι παίκτες αποκτήσουν εμπειρία και δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους και τις κάρτες τους. Το παιχνίδι τότε αλλάζει μορφή, επιτρέποντας στους παίκτες να διαμορφώσουν οι ίδιοι σενάρια και αποστολές! Ανάλογα με τις κάρτες που θα επιτρέψουν ή θα επιβάλουν, ξεχωριστές ομάδες ξεκινούν με προκαθορισμένους σκοπούς και στόχους, μέσα σε περιορισμό χρόνου και resources. Ετσι, το METW μεταβάλλεται από απλό παιχνίδι με κάρτες σε ένα είδος παιχνιδιού ρόλων όπου καθετί έχει τη σημασία και την αξία του. Ηδη κυκλοφορούν έτοιμα σενάρια, αλλά φυσικά κάθε παίκτης μπορεί να δημιουργήσει και τα δικά του παρεμβαίνοντας στην ιστορία της Middle Earth και στη μάχη εναντίον του Evil One! Οι κάρτες βρίσκονται σε συσκευασία των 60 στα starter decks και σε συσκευασία των 15 στα booster packs. Σε κάθε συσκευασία εμφανίζονται διαφορετικές κάρτες, τυχαία, κάποιες όμως είναι πιο σπάνιες από άλλες. Η κατασκευάστρια του παιχνιδιού, ICE, εξασφαλίζει την ύπαρξη αρκετών καρτών για το αρχικό παιχνίδι μέσα σε κάθε deck. Στην Κάισσα, όπου και βρήκαμε το παιχνίδι, μας πληροφόρησαν ότι μόλις κυκλοφόρησε και το πρώτο συμπλήρωμα στο METW ονόματι Dragons (μόνο σε boosters) και ότι στο χώρο του Gamers Circle (Δεριγνύ 23, τηλ.: 8813990) μπορεί κάθε ενδιαφερόμενος να δει και να μάθει αυτό το θεαματικό παιχνίδι. Φυσικά, για όποιον ενδιαφέρεται για τα έργα του Tolkien και τη Middle Earth, υπάρχει και το Role Playing Game της ICE με τον τίτλο Middle Earth Role Playing που επιτρέπει μία ελεύθερη από περιορισμούς περιπλάνηση στις μαγικές χώρες του Endor, μία βουτιά στην πηγή της ηρωικής φαντασίας. Αυτό, όμως, είναι μία άλλη ιστορία. ■

ROLE PLAYING GAMES

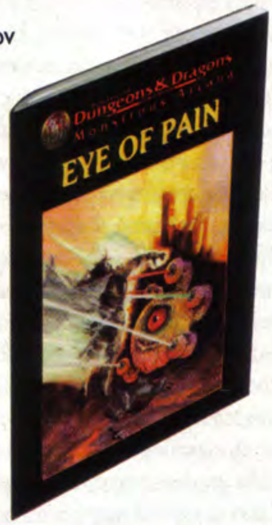
J. TYRANT



Το πρώτο μίας νέας σειράς εικονογραφημένων βιβλίων Ανθολογίας Τεράτων έρχεται να σας περιγράψει με κάθε λεπτομέρεια τον εφιαλτικό κόσμο των beholders, πλασμάτων με υψηλό δείκτη νοημοσύνης και μαγικές δυνάμεις. Παρουσιάζει όλες τις πλευρές της κοινωνίας των beholders: αρχιτεκτονική, ψυχολογία, στόχους και κίνητρα, αδυναμίες και πολλά άλλα.

Βοήθημα για τέρατα που απευθύνεται τόσο σε νέους όσο και σε έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούλιος '96/Τιμή 4.950 δρχ.

EYE OF PAIN



Ταξίδι στον εφιαλτικό κόσμο των beholders! Το Eye of Pain είναι η πρώτη περιπέτεια που κυκλοφόρησε ποτέ στην οποία οι χαρακτήρες των παικτών αντιμετωπίζουν beholders στο δικό τους υπόγειο βασίλειο. Για χαρακτήρες επιπέδων 4 έως 8. Μπορεί να παιχθεί ως αυτόνομη περιπέτεια ή και ως τμήμα σειράς περιπετειών.

Περιπέτεια της σειράς Monstrous Arcana για καινούριους αλλά και έμπειρους παίκτες και DMs/Ιούλιος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

HELLBOUND: THE BLOOD WAR



Είναι μία επική περιπέτεια που φέρνει τους ήρωες να συμμετέχουν στον Αιματηρό Πόλεμο, τη χιλιετούς διάρκειας σύγκρουση ανάμεσα στους "κακούς" των Κάτω Πλανητών. Στις σελίδες της περιέχονται ακόμα εντυπωσιακές αποκαλύψεις για τους "κακούς" και την προέλευσή τους, κάνει δε για πρώτη φορά γνωστούς τους θρυλικούς ηγέτες του Blood War.

Boxed set που περιέχει επιπλέον το 16-σέλιδο κόμικς Blood War, βιβλίο για τον Dungeon Master και τους παίκτες, βιβλίο με περιπέτεια και εικονογραφημένο βιβλίο με χάρτες. Για χαρακτήρες παικτών επιπέδων 5 έως 10.

Βοήθημα και περιπέτεια του Planescape για μέσους και προχωρημένους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούλιος '96/Τιμή 7.200 δρχ.

PLAYER'S OPTION: SPELLS & MAGIC



Γνωρίστε ό,τι καλύτερο στις μαγικές δυνάμεις και τις περιπέτειες! Νέοι κανόνες για ξόρκια και μαγικά, νέες σχολές μαγείας για τους παίκτες με χαρακτήρες μάγων, καθώς και νέα ξόρκια για παίκτες, μάγους αλλά και κληρικούς. Ολα αυτά σε ένα συναρπαστικό νέο συμπλήρωμα των βασικών κανόνων του AD&D.

Βιβλίο Κανόνων της σειράς PLAYER'S OPTION για προχωρημένους παίκτες και έμπειρους Dungeon Masters/Ιούνιος '96/Τιμή 5.850 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE DRAGONS

Οι Δράκοι, δημιούργημα του Μαύρου Εχθρού, ήρθαν στη Μέση Γη για να νικήσουν τους Valar και τα παιδιά τους, τους Ελεύθερους. Το Middle-Earth: The Dragons είναι το καινούριο expansion του καρτοπαίχνιδου Middle-Earth, που φέρνει αυτά τα τρομακτικά όντα στο παιχνίδι σας.

Διατίθεται σε boosters των 15 καρτών. Τιμή κάθε booster 900 δρχ.



MYTHOS, THE CARD GAME

Mythos ονομάζεται το καινούριο συλλεκτικό καρτοπαίχνιδο της εταιρίας Chaosium, το οποίο φέρνει κοντά σας όλη την ατμόσφαιρα του κόσμου που δημιούργησε ο Lovecraft. Εχει απλούς κανόνες, δυνατότητες υψηλής στρατηγικής και βάζει τους παίκτες να πρωταγωνιστήσουν σε σειρά περιπετειών, δίνοντας μάχη εναντίον όλων των τρομακτικών όντων της Μυθολογίας Cthulhu. Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με μία τράπουλα, που περιέχει φυλλάδιο κανονισμών, κάρτα ερευνητή διπλής όψεως και 60 κάρτες παιχνιδιού.

Κυκλοφόρησε, επίσης, η πρώτη επέκταση του παιχνιδιού με σκηνικό το Πανεπιστήμιο Miscatonic, σε boosters των 15 καρτών.

Τιμή τράπουλας 3.300 δρχ./Τιμή booster 1.100 δρχ.

UNDERMOUNTAIN TRILOGY I: THE LOST LEVEL



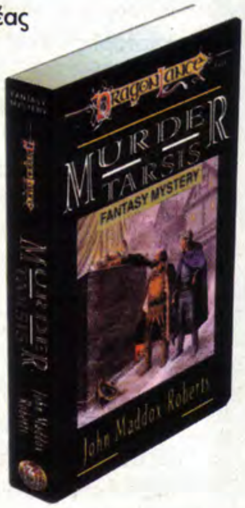
Επιστροφή στο φημισμένο Undermountain! Το Lost Level είναι η πρώτη περιπέτεια η οποία αποτελεί το μεγαλύτερο Dungeon που γνωρίσατε ποτέ και στο οποίο οι πολεμιστές μπορούν να κινηθούν μόνο έρποντας. Για χαρακτήρες επιπέδων 7 έως 9.

Περιπέτεια σε dungeon του Forgotten Realms για παίκτες μέσου έως υψηλού επιπέδου και καινούριους έως έμπειρους Dungeon Masters/Ιούνιος '96/Τιμή 2.025 δρχ.

MURDER IN TARSIS

Εδώ ο βραβευμένος συγγραφέας John Maddox Roberts εξιστορεί την ιστορία ενός στρατιωτικού συμβούλου στο στρατό του Ansalon, που στέλλεται για να καταστείλει μια εξέγερση. Μια συνωμοσία εξυφαίνεται με σκοπό να επηρεάσει την έκβαση της μάχης για προσωπικό όφελος, διακινδυνεύοντας εκατοντάδες ζωές ταγμένες στις δυνάμεις τόσο του Takhisis όσο και του Paladine.

Βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο για το Dragonlance/Ιούνιος '96/Τιμή 4.950 δρχ.



HALSKAPA DOMAIN SOURCEBOOK



Γνωρίστε το πρώτο Sourcebook με πληροφορίες για να κυβερνήσετε σαν παίκτες ένα βασίλειο βαρβάρων στις χώρες αυτών των λαών που μοιάζουν τόσο με τους Vikings. Περιέχονται λεπτομερείς αναφορές για τη γεωγραφία του πιο ισχυρού βασιλείου των βορείων συνόρων, την κουλτούρα των Rjurik και την πολιτική τους δομή, καθώς και ιδέες για περιπέτειες.

Accessory του Birthright για καινούριους έως έμπειρους παίκτες/Ιούνιος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

VILHON REACH

Γνωρίστε τη χώρα της αναρχίας, όπου το δίκαιο είναι με το μέρος των ισχυρών. Αναλυτικός οδηγός αναφοράς με λεπτομερείς πληροφορίες για τη σχετική ανεξερεύνητη περιοχή των Βασιλείων, το Vilhon Reach. Για πρώτη φορά, επίσης, δίνονται πληροφορίες για τους κατοίκους του.

Accessory του Forgotten Realms για καινούριους έως έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούνιος '96/Τιμή 4.500 δρχ.



COSMOΓONIA

Σαρωτικές υπήρξαν οι αλλαγές που έγιναν το μήνα που μας πέρασε στον Web server της CompuLink, τον γνωστό σε όλους σας Cosmos. Με δύο λέξεις, αυτό που έγινε δεν ήταν παρά ολικός επανασχεδιασμός, με εκτεταμένη χρήση frames και javascript, καθώς και εντελώς καινούριο και μοντέρνο "look". Προστέθηκαν ακόμα νέες υπηρεσίες, όπως Home Page Editor, Archie Gateway και Finger, ενώ πλέον χρειάζεται login με user-id και password μόνο σε ορισμένες περιοχές που αφορούν αποκλειστικά στα μέλη της CompuLink, καθώς και στα Forums, το conferencing system του Cosmos, όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να κάνουν registration.

Ειδικότερα ο Home Page Editor ήταν πάγιο αίτημα των χρηστών που είχαν δική τους σελίδα στον Web, ώστε να μπορούν να ανεβάζουν μόνοι τους τις σελίδες τους και να επεμβαίνουν σε αυτές ανά πάσα στιγμή. Πιο συγκεκριμένα, οι λειτουργίες που επιτρέπονται είναι create dir, upload file, edit HTML file, rename και delete.

Φίλοι μας, αν και το φετινό καλοκαίρι φαίνεται να διανύει τις πιο καυτές του στιγμές, εξίσου καυτή είναι σίγουρα και η επικαιρότητα στην αγαπημένη μας CompuLink. Ας δούμε λοιπόν τι μας επιφυλάσσει για αυτόν το μήνα.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Επισημαίνουμε ακόμα την ανανέωση της Adventure Magic με νέες λύσεις, patches και cracks, ώστε να παραμένει πάντοτε στην κορυφή των αντίστοιχων σελίδων, ακόμα και σε παγκόσμιο επίπεδο.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ PARTYLINE

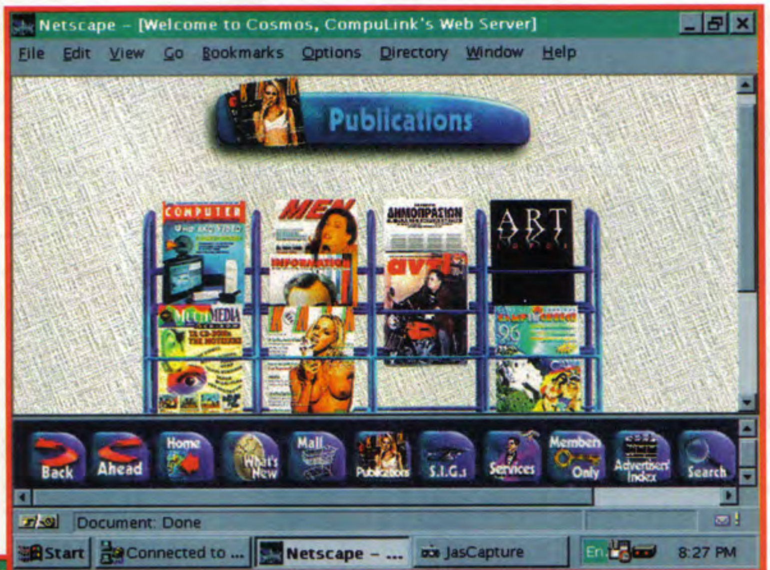
Το πνεύμα της ανανέωσης άγγιξε όμως και το Partyline της CompuLink, και η αλήθεια είναι πως το χρειαζόταν. Προστέθηκαν λοιπόν σε αυτό τα γνωστά από το IRC actions, με τα οποία οι χρήστες μπορούν να εκδηλώνουν τα συναισθήματά τους προς κάποιο ή και προς όλα τα μέλη του Partyline. Οι αντίστοιχες εντολές είναι οι agree, disagree, hug, kick, kiss, laugh, slap, smile, wave, wink, dance, eat, drink, sleep, bore, tired, hungry, pizza και water, των οποίων πρέπει να προηγείται ο χαρακτήρας slash (/) και να έπεται το user-id στο οποίο θέλουμε να απευθυνθούμε ή η παράμετρος all, εάν απευθυνόμαστε προς όλους.

Ακόμα, με την εντολή /me όποιος θέλει έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τα δικά του, πρωτότυπα actions.

Vantor gives everybody a very big kiss!

POWER PACK

Οι δυναμικές συνδέσεις με true PPP είναι πλέον γεγονός και στην CompuLink. Η σχετική υπηρεσία διατίθεται ως αυτόνομο πακέτο συνδρομής με την ονομασία Power Pack και επιτρέπει τη χρήση προγραμμάτων που παρέχουν real-time audio και video, Internet Phone, ακόμα δε και τη δημιουργία δικού σας Web server! Και όλα αυτά είναι εφικτά με ιδιαίτερα χαμηλό κόστος, αφού η συνδρομή στο Power Pack στοιχίζει 21.000 δρχ., 38.000 δρχ. και 67.000 δρχ., για 3, 6 και 12 μήνες, αντίστοιχα. Να λοιπόν που όλοι οι δρόμοι του Internet είναι πλέον ανοιχτοί για τα μέλη της CompuLink, τα οποία μπορούν πια να γευτούν στο maximum τα πλεονεκτήματα της σύνδεσής τους με την υπερλεωφόρο των Πληροφοριών (και των multimedia πλέον, θα τολμούσαμε να συμπληρώσουμε).





ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Το moderating στην CompuLink είναι μία λειτουργία που πράγματι δεν σταματά ποτέ... Πλήθος λοιπόν οι νέες διασκέψεις και για αυτόν το μήνα και ας δούμε τι έχουν να μας πουν οι συντονιστές τους:

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

Το Τμήμα Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink αναβαθμίστηκε και αποτελεί πλέον αυτόνομο department με ανεξάρτητο τηλεφωνικό κέντρο (9249761, 9248565, 9248563 και 9248585). Ετσι, όσοι συνδρομητές της CompuLink αντιμετωπίζουν κάποιο πρόβλημα (όχι ψυχολογικό ή οικογενειακό, εννοείται) και χρειάζεται να έρθουν σε επαφή με το Σύστημα, είναι σίγουρο πως θα βρουν στα τηλέφωνα αυτά άμεση, φιλική και επαγγελματική υποστήριξη από τις 9 το πρωί μέχρι τις 2 μετά τα μεσάνυχτα, σε καθημερινή βάση (365 μέρες το χρόνο). Εκτός από τις απαντήσεις σε τηλεφωνικές κλήσεις συνδρομητών που ζητούν τεχνική βοήθεια, το ίδιο τμήμα είναι αρμόδιο για απαντήσεις σε e-mails με παρόμοιο περιεχόμενο ή σε μηνύματα που αποστέλλονται σε διασκέψεις του Συστήματος. Τα στελέχη του Τμήματος Υποστήριξης Συνδρομητών είναι οι Γ. Γλυκοφρύδης (stralien), που είναι και ο υπεύθυνος του τμήματος, Σ. Ευσταθίου (stelar) και Γ. Ντάσιος (earthman). Ακόμα, αρμόδιοι για ειδικά θέματα είναι οι Ν. Κλωνάρης (sentinel) για τον Web Server COSMOS, Δ. Κολιτζίκης (demetrio) για τον κόμβο Macedon, Μ. Μαμζέρης (twister) για το δίκτυο περιφερειακών κόμβων, Κ. Πολύζος (goofy) για το on-line multiplayer game του Air Warrior και Γ. Μπόθος (bothos) για την Πληροφορική Εβδομάδα του Infopack.

Τέλος, στο πλαίσιο καλύτερης on-line τεχνικής υποστήριξης από το υπεύθυνο προσωπικό της CompuLink, ενοποιήθηκαν οι διασκέψεις του Συστήματος system και public, ενώ δημιουργήθηκε η νέα conference compulink, με τρία topics. Στο ένα από αυτά, με τον τίτλο public, θα γίνονται όλες οι ανακοινώσεις του Συστήματος, ενώ στα άλλα δύο - το chatter και το problems - οι χρήστες θα μπορούν να υποβάλουν ερωτήσεις, παρατηρήσεις, προτάσεις και απόψεις, καθώς και να αναφέρουν προβλήματα που σχετίζονται με την CompuLink.

Ονομα διάσκεψης: xbase (zeus)
Συντονιστής: liaos15@zeus

"Αγαπητοί φίλοι,

Η διάσκεψη xbase έχει αντικείμενο τον προγραμματισμό Βάσεων Δεδομένων καθώς και τις γλώσσες και [τα] περιβάλλοντα που ασχολούνται με αυτές. Σκοπό [έχει] την ανταλλαγή απόψεων, γνωμών, ερωτήσεων, αλλά και κώδικα, που έχουν σχέση με αυτές τις γλώσσες και [τα] περιβάλλοντα. Η διάσκεψη είναι ανοιχτή και απευθύνεται σε όλους. Σε προγραμματιστές, είτε επαγγελματίες είτε ερασιτέχνες, αλλά και σε όποιον ενδιαφέρεται για το συγκεκριμένο αντικείμενο. Τέλος, δεν θα ήθελα να υπάρχει επικάλυψη με τη διάσκεψη "programming", που ασχολείται γενικά με τον προγραμματισμό. Ευχαριστώ προκαταβολικά όσους τιμήσουν τη διάσκεψη με την παρουσία τους, ενεργητική ή παθητική.

Τα Topics:

Forum: Γενικά, Απόψεις, Προτάσεις

Foxpro: Γλώσσα και περιβάλλον Foxpro, όλες οι εκδόσεις

Clipper: Ολες οι εκδόσεις

VB: Visual Basic σε σχέση με Βάσεις Δεδομένων

Access: MS-Access

DBase: Ολες οι εκδόσεις

Gupta: Gupta SQL windows

other: Αλλες γλώσσες και βάσεις δεδομένων

progs: Προγράμματα, source κώδικας, βιβλιοθήκες, utilities (upload/download)

Κανόνες λειτουργίας:

1. Μηνύματα άσχετα με τη διάσκεψη θα διαγράφονται, αφού πρώτα μεταφερθούν στην κατάλληλη διάσκεψη, αν αυτή υπάρχει.

2. Μηνύματα υβριστικά, καθώς και μηνύματα που προσβάλλουν ή θίγουν συνχρήστες, αλλά και τρίτους (εκτός βάσης) θα διαγράφονται.

3. Τα προγράμματα που θα φιλοξενούνται στο download directory θα είναι shareware, freeware ή demo και μόνον.

4. Μηνύματα greeklish ΔΕΝ θα διαγράφονται. Παρακαλούνται όμως οι συνχρήστες να γράφουν με το Ελληνικό αλφάβητο, για να είναι πιο ευανάγνωστα τα μηνύματά τους.

Σε περίπτωση που κάποιος έχει πρόβλημα με τα Ελληνικά και θέλει να το λύσει, μπορεί να απευθυνθεί είτε στην assist είτε σε μένα με mail, για όποια βοήθεια."

Ονομα διάσκεψης: true_ppp (zeus)
Συντονιστής: skal@zeus

"Μια νέα διάσκεψη (true_ppp) δημιουργήθηκε και έχει σαν θέμα της τα καλούδια που προσφέρει μια πραγματική (true_ppp στην περίπτωση μας...) σύνδεση με το Δίκτυο. Για όσους δεν ξέρουν, μιλάμε για audio συνδέσεις (Internet phone, Freetel, Real audio, Cooltalk κ.λπ.), video conferences (Cuseeme, Cinevideo, Vdolive κ.λπ.) και πολλά άλλα... ακόμα και το στήσιμο ενός προσωπικού Web server. Το θέμα της διάσκεψης είναι η ανταλλαγή εμπειριών από τις συνδέσεις αυτές, καθώς και το κλείσιμο ραντεβού για online συνδέσεις και δοκιμές. Η διάσκεψη αρχίζει με ένα topic και βλέπουμε... Enjoy real net..."

Ονομα διάσκεψης: mallia (zeus)
Συντονιστές: avoyagis@zeus, baron@zeus

"Μαλλί... Μαλλί ανθρώπου, μαλλί προβάτου, μαλλί σκύλου, αγνό παρθένο μαλλί... Κοινώς τρίχες! 'Τρίχες'... τι υποτιμητική λέξη στην αποσαθρωμένη κοινωνία μας... Κι όμως, το μαλλί είναι δείγμα ανδρείας, γενναιότητας και...

Θυμηθείτε τον Κολοκοτρώνη, τον Παπαφλέσσα, τους ήρωες του '21... Βάλτε με το νου σας τους παπάδες, το άγιο έργο τους και το κοτσιδάκι τους που μοιάζει με εκείνο του Ντάνι Ντε Βίτο στο 'Οι Δίδυμοι'... Κάντε το συνειρμό... Ετσι μπράβο... Μην υποτιμάτε λοιπόν ποτέ την τρίχα... Και κυρίως μην την παραμελείτε... γιατί μια μέρα θα σας παραμελήσει κι αυτή και θα βρίσκεστε με το καλό στο topic megalo_metwpo..."

Στο σημείο αυτό, όμως, θα πρέπει να σας αποχαιρετήσουμε για ακόμα μία φορά. Μη φοβάστε, δεν θα χαθούμε. Κάντε τα μπανάκια σας και απολαύστε το καλοκαιράκι. ■

...SCANNER



Οι scanners ή, ελληνιστί, σαρωτές είναι τα περιφερειακά που επιτρέπουν την είσοδο στον υπολογιστή οποιουδήποτε εντύπου, κειμένου ή εικόνας. Η δε χρήση τους - επιτακτική στο χώρο του DTP - γίνεται ολοένα πιο δημοφιλής και στον χομπίστα.

του Παναγιώτη Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Αναρωτηθήκατε ποτέ πώς θα αντιδρούσαν οι άνθρωποι πριν από πενήντα χρόνια αν τους έλεγε κάποιος ότι σε λίγο καιρό κείμενα και εικόνες θα μπορούσαν να μεταφερθούν σχεδόν ακαριαία από ένα μέρος του πλανήτη μας σε κάποιο άλλο, διαμέσου ενός σύρματος ή και του αέρα; Μάλλον θα σας κοιτούσαν απορημένοι και θα σας περνούσαν για τρελούς. Και όμως, εδώ και αρκετά χρόνια οι συσκευές τηλεομοιοτυπίας έχουν κατακλύσει την αγορά και δεν νοείται πια επιχείρηση -μικρή ή μεγάλη- αλλά και ιδιώτες επαγγελματίες κάθε είδους που να μην έχουν υπό την κατοχή τους μία συσκευή fax. Τέτοιες συσκευές αποτελούν ένα πολύ καλό παράδειγμα πρακτικής εφαρμογής της τεχνολογίας σάρωσης, την οποία υπηρετούν συσκευές με το γενικό όνομα scanners (σαρωτές). Δεν θα ασχοληθούμε με τα εξειδικευμένα τεχνικά χαρακτηριστικά τους, αλλά θα προσπαθήσουμε να σας βοηθήσουμε να επιλέξετε εκείνη τη συσκευή που ταιριάζει στις ανάγκες σας.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ο scanner λαμβάνει - "φωτογραφίζει", θα λέγαμε - μία τυπωμένη επιφάνεια (με κείμενα, φωνογραφίες σχήματα κ.λπ.) και τη μετατρέπει σε ψηφιακό αρχείο, το οποίο μπορεί να αναγνωριστεί και να υποστεί περαιτέρω επεξεργασία από κατάλληλο λογισμικό.

Είδη

Υπάρχουν τρία είδη scanners: τροφοδοσίας ανεξάρτητων σελίδων, χειρός (χειροκίνητοι) και επιτραπέζιοι. Κάθε είδος έχει, όπως είναι φυσικό, πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Πρέπει επομένως να σταθμίσετε προσεκτικά τις ανάγκες σας, προτού προβείτε στην αγορά του πιο κατάλληλου για εσάς scanner. Στους scanners τροφοδοσίας, οι οποίοι είναι αρκετά ακριβότεροι από τους άλλους, το χαρτί, που πρέπει να είναι λεπτό, περνά μπροστά από την ακίνητη κεφαλή ανάγνωσης με τη βοήθεια ειδικού μηχανισμού (τέτοιου είδους scanner είναι η γνωστή σε όλους μας συσκευή τηλεομοιοτυπίας - facsimile, fax). Οι συσκευές χειρός είναι πολύ μικρότερες σε μέγεθος (συνήθως έχουν μια γραμμή σάρωσης πλάτους 10 εκατοστών), έχουν μικρότερο κόστος αγοράς και είναι αρκετά βολικές στην περίπτωση κατά την οποία η προς σάρωση εικόνα βρίσκεται σε δύσκολη θέση όπως, για παράδειγμα, στη ράχη ενός βιβλίου. Φυσικά, για τη σάρωση μεγάλων επιφανειών απαιτούνται πολλαπλές σαρώσεις και εν συνεχεία συγκολλήσεις των "κομματιών", γεγονός που μεταφράζεται σε αρκετή προσπάθεια και ακόμη περισσότερο χρόνο.

Από την άλλη πλευρά, οι επιτραπέζιοι scanners - σαφώς μεγαλύτερου κόστους αλλά και μεγέθους - έχουν τη δυνατότητα να αποτυπώνουν σχήματα μεγαλύτερου μεγέθους και φυσικά η ποιότητά τους είναι πολύ καλύτερη από την ποιότητα των scanners χειρός. Οι εν λόγω scanners ενδείκνυνται για σοβαρή ερασιτεχνική χρήση και είναι βέβαια απαραίτητοι σε κάθε επαγγελ-

ματία που ασχολείται με τέτοιου είδους εργασίες.

Τύποι

Υπάρχουν δύο τύποι scanners: έγχρωμος και ασπρόμαυρος. Οδηγός εδώ είναι φυσικά οι ανάγκες σας. Αν χρειάζεστε μία συσκευή για σάρωση κυρίως κειμένων, τότε πρέπει να αρκεστείτε σε έναν ασπρόμαυρο scanner και με τη βοήθεια ενός κατάλληλου προγράμματος Οπτικής Αναγνώρισης Χαρακτήρων θα έχετε ικανοποιητικά αποτελέσματα. Αν βέβαια χρειάζεται να σαρώνετε εικόνες και σχήματα με πολλά χρώματα, τότε απαραίτητα πρέπει να αγοράσετε έναν έγχρωμο scanner.



Ανάλυση

Εκφράζεται σε dpi (dots per inch, κουκκίδες ανά ίντσα) και φυσικά όσο μεγαλύτερη είναι τόσο καλύτερη ποιότητα αποτελέσματος (σε λεπτομέρεια και ακρίβεια) έχει ο scanner. Η συνήθης ανάλυση στους σύγχρονους scanners είναι 300 dpi και δεν πρέπει να προμηθευτείτε συσκευή με ανάλυση μικρότερη από αυτήν. Αν είστε λάτρης της ποιότητας, τότε στραφείτε με σιγουριά σε ακόμη μεγαλύτερες αναλύσεις.

Βάθος χρώματος

Δηλώνει τον αριθμό των χρωμάτων (ή των διαφορετικών αποχρώσεων του γκρίζου, αν μιλάμε για ασπρόμαυρους scanners) που μπορεί να διακρίνει ο scanner. Όσο μεγαλύτερος είναι αυτός ο αριθμός τόσο καλύτερη ποιότητα θα έχει το παραγόμενο αποτέλεσμα. Βάθος χρώματος με τιμή 256 είναι, φυσικά, αρκετά φτωχό, οπότε προσανατολιστείτε σε τιμές που σας δίνουν τη δυνατότητα διάκρισης αρκετών χιλιάδων χρωμάτων τουλάχιστον.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Ειδικά στην περίπτωση του scanner το συνοδευτικό λογισμικό θα πρέπει να είναι πλούσιο και να προσφέρει πολλές δυνατότητες τόσο κατά τη στιγμή της σάρωσης όσο και αργότερα, κατά την επεξεργασία του αποτελέσματος. Επίσης, αν πρόκειται να ασχοληθείτε με τη σάρωση κειμένων, χρειάζεστε απαραίτητα και ένα πρόγραμμα Οπτικής Αναγνώρισης Χαρακτήρων (Optical Character Recognition - OCR), το οποίο φυσικά θα ήταν καλύτερο να υποστηρίζει και την ελληνική γλώσσα.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Τέλος, ας δούμε τα βήματα για την εγκατάσταση ενός scanner, τα οποία είναι πολύ απλά:

1. Θέτετε εκτός λειτουργίας τον υπολογιστή, καθώς και όλες τις άλλες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται με αυτόν.

2. Αφήνετε το καλώδιο τροφοδοσίας του υπολογιστή στην πρίζα, έτσι ώστε το σύστημα να παραμένει γειωμένο.

3. Ακουμπάτε κάποιο μεταλλικό σημείο του υπολογιστή, έτσι ώστε να αποφορτίσετε τον εαυτό σας από τον στατικό ηλεκτρισμό, ο οποίος μπορεί να αποβεί μοιραίος για τα κυκλώματα του υπολογιστή ή του scanner.



4. Συνδέετε το καλώδιο σύνδεσης του scanner (interface cable) με τον υπολογιστή στην κατάλληλη υποδοχή της κάρτας εισόδου-εξόδου, αφού πρώτα συμβουλευτείτε τα εγχειρίδια οδηγιών της κάρτας και του scanner.

5. Συνδέετε το καλώδιο τροφοδοσίας της οθόνης (mains cord) στην πρίζα.

6. Θέτετε σε λειτουργία τον scanner, τον υπολογιστή και την οθόνη.

7. Τρέχετε το πρόγραμμα εγκατάστασης του scanner με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers) από τις δισκέτες, οι οποίες πρέπει να δίνονται απαραίτητα μαζί με την αγορά του. Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να είναι για DOS ή Windows (σήμερα, είναι προτιμότερη φυσικά η δεύτερη επιλογή).

Με την εμφάνιση των καινούριων Microsoft Windows 95 η εγκατάσταση μιας συσκευής scanner γίνεται με απλούστερο τρόπο, είτε εντελώς αυτόματα (με την τεχνολογία Plug and Play για τους νέους scanners) είτε με απλή επιλογή των κατάλληλων οδηγών (drivers) του συγκεκριμένου scanner για τα Windows 95 από τους αντίστοιχους καταλόγους των Windows. Τώρα μπορείτε πλέον να απολαύσετε τα αγαθά του καινούριου σας scanner, φωτογραφίες ή κείμενα. Για να του χαρίσετε όμως τη μέγιστη διάρκεια ζωής, προσέξτε τα ακόλουθα βασικά σημεία:

1. Μην εκθέτετε τη συσκευή σε υγρασία, βροχή ή πολύ υψηλές θερμοκρασίες.

2. Προφυλάττετε τον scanner από τη σκόνη και τις δονήσεις.

3. Ποτέ μη χρησιμοποιείτε υγρά που περιέχουν οινόπνευμα ή αμμωνία για να καθαρίσετε τον scanner. Για το σκοπό αυτόν να χρησιμοποιείτε ένα ελάχιστα βρεγμένο μαλακό ύφασμα και πάντα να αποσυνδέετε τη συσκευή από την πρίζα, αφού πρώτα έχετε θέσει το διακόπτη λειτουργίας στη θέση off.

4. Μην τοποθετείτε τίποτα επάνω στον scanner.

5. Μην ανοίγετε ποτέ και για κανέναν λόγο τον scanner σας, δεν υπάρχει τίποτα που μπορείτε εσείς να επισκευάσετε. Σε περίπτωση βλάβης, απευθυνθείτε αμέσως στον πωλητή ή κατευθείαν στον αντιπρόσωπο της συγκεκριμένης εταιρίας. ■

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ

ΕΠΩΝΥΜΙΑ	ΤΗΛΕΦΩΝΑ
MICROLAND	6459581-8
INFORMA	9247000-4
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ	9242072
ALTEC, INFOQUEST	8251650, 9299404
OMNITEC, CPI	3471754, 6545802-4
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ	9370355-8

VISUAL C++ & WIN 32-BIT

Αναπτύξτε OLE Controls

(Μέρος 2ο)

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα την πλοήγησή μας στα μονοπάτια του περίφημου OLE. Σε αυτό το δεύτερο σκέλος, επεκτείνουμε τη λειτουργικότητα του control μας.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου (jim@compulink.gr)



Την προηγούμενη φορά, αν θυμάστε, είχαμε σταματήσει σε δύο Properties με την ονομασία BackColor και ForeColor. Τώρα συνεχίζουμε με τη συγγραφή του κώδικα που τις ενεργοποιεί. Ανοίξτε, λοιπόν, και πάλι το project MyClock που είχαμε δημιουργήσει, ώστε να συνεχίσετε από εκεί όπου σταματήσατε. Συγκεκριμένα, αναζητήστε τη συνάρτηση OnDraw(), στο αρχείο MyClockCtl.cpp και προσθέστε κώδικα, ώστε να αποκτήσει την ακόλουθη μορφή:

```
void CMyClockCtrl::OnDraw(
 CDC* pdc, const CRect& rcBounds, const
 CRect& rcInvalid)
{
// TODO: Replace the following code with your
 own drawing code.

// Θέτουμε το foreground color, για
 παράδειγμα, το χρώμα του κειμένου
pdc-
 >SetTextColor(TranslateColor(GetForeColor(
 )));

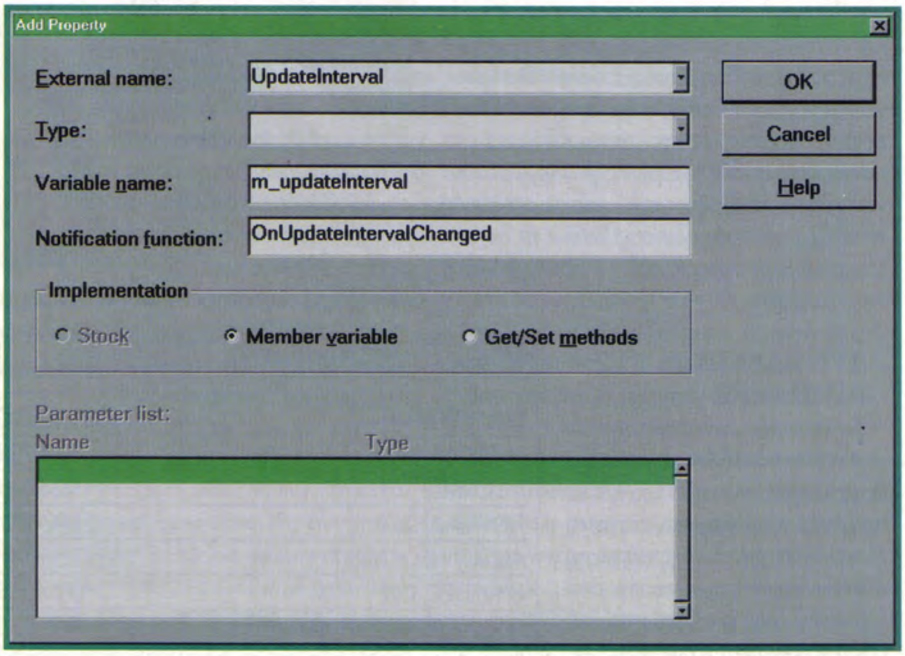
// Θέτουμε το background mode σε διαφανές
 (transparent)
pdc->SetBkMode(TRANSPARENT);

// Δημιουργούμε μία brush, σύμφωνα με την
 BackColor property
CBrush
 bkBrush(TranslateColor(GetBackColor()));

// Ζωγραφίζουμε το background, σύμφωνα με
 την BackColor property
pdc->FillRect(rcBounds, &bkBrush);

char CurrentTime[30];
struct tm *newtime;
long lTime;

// Ανάκτηση της τρέχουσας ένδειξης της ώρας
time(&lTime);
newtime=localtime(&lTime);
```



```
// Μετατροπή της ώρας σε string
strcpy(CurrentTime, asctime(newtime));

// Προσθήκη ενός κενού χαρακτήρα στο string
CurrentTime[24]=' ';

// Τερματισμός του string
CurrentTime[25]=0;

// Εμφάνιση της ώρας στην οθόνη

pdc->ExtTextOut(rcBounds.left, rcBounds.top,
  ETO_CLIPPED,
rcBounds, CurrentTime, strlen(CurrentTime),
  NULL);

}
```

Για να δείτε τα αποτελέσματα του νέου κώδικα, διαλέξτε Build MyClock.OCX και, κατά τα γνωστά, ανοίξτε τον Test Container και διαλέξτε το control μας. Στο View menu και στην επιλογή Properties, πειραματιστείτε με τα ForeColor και BackColor. Τώρα πια έχουμε ένα θαυμάσιο ρολογάκι που αλλάζει χρώματα σαν χαμαιλέοντας!

ΟΡΙΖΟΝΤΑΣ ΑΡΧΙΚΟ ΜΕΓΕΘΟΣ

Παρεμβάσεων συνέχεια... Αυτήν τη φορά, θέλουμε το control μας να έχει αρχικό μέγεθος που εμείς θα έχουμε καθορίσει εκ των προτέρων. Επιστρέψτε λοιπόν στο αρχείο MyClockCtl.cpp και βρείτε τον constructor της τάξης MyClockCtl. Τροποποιήστε τον κώδικα ως εξής:

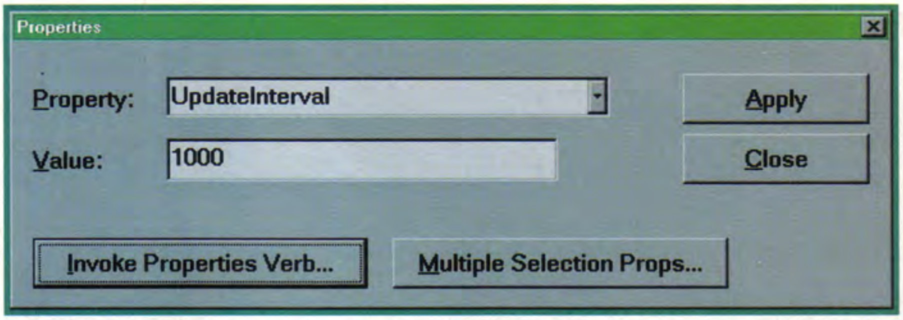
```
CMyClockCtrl::CMyClockCtrl()
{
 InitializeIIDs(&IID_DMyClock,
   &IID_DMyClockEvents);

 // TODO: Initialize your control's instance data
   here.

 // Θέτουμε αρχικό μέγεθος σε εύρος = 200 και
   ύψος = 35

 SetInitialSize(200, 35);

}
```



Τα properties της UpdateInterval, με την αρχική τιμή που έχουμε δώσει.

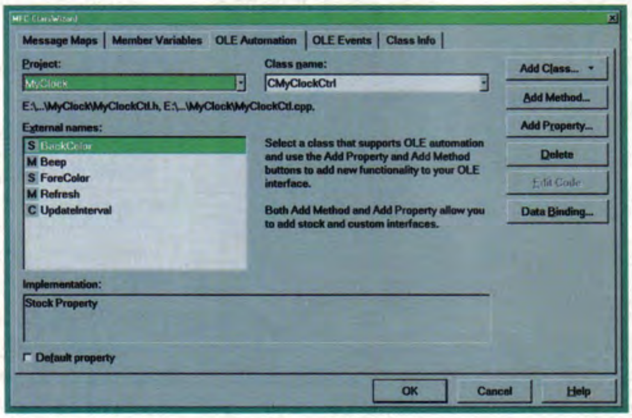
Νομίζω ότι ο κώδικας δεν χρειάζεται ιδιαίτερη επεξήγηση. Τα αποτελέσματά του θα είναι να έχουμε ένα control με... άνεση χώρου.

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΜΙΑΣ CUSTOM PROPERTY

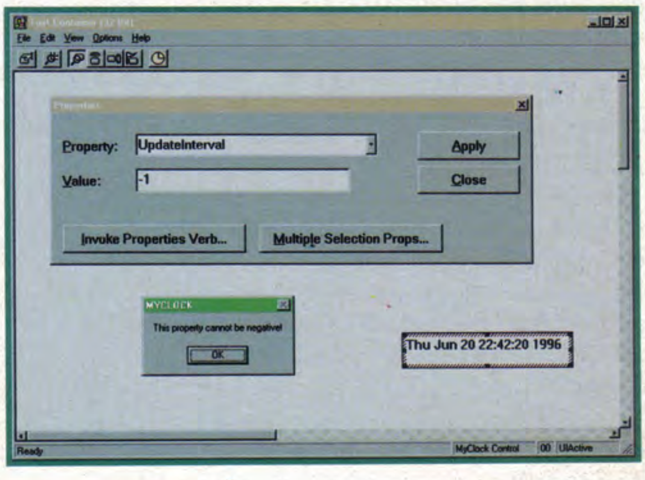
Μέχρι τώρα, δεν κουραστήκαμε και πολύ, διότι εργαζόμασταν με έτοιμες ιδιότητες. Είναι όμως καιρός να εξετάσουμε και μία άλλη πτυχή του θέματος, τις ιδιότητες που δεν ανήκουν στις standard διαθέσιμες, αλλά εισάγονται από εμάς "κατά παραγγελία" και ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις μας. Φέρουν το όνομα custom properties και φυσικά κάποια στιγμή θα χρειαστεί να αναπτύξετε κι εσείς τέτοιες για το control σας.

Εμείς τώρα θα επιχειρήσουμε να εισαγάγουμε μία τέτοια ιδιότητα, με την ονομασία UpdateInterval, η οποία θα αξιοποιηθεί στην αποθήκευση αριθμών. Το πρώτο βήμα προς αυτήν την κατεύθυνση είναι να ανοίξουμε τον Class Wizard και να επιλέξουμε το tab με την ένδειξη OLE Automation, έχοντας επιλεγμένη την τάξη MyClockCtrl. Κάντε κλικ στο button με την ένδειξη Add Property και πληκτρολογήστε UpdateInterval στο External name combo box, θέτοντας ταυτόχρονα το Type list box σε long.

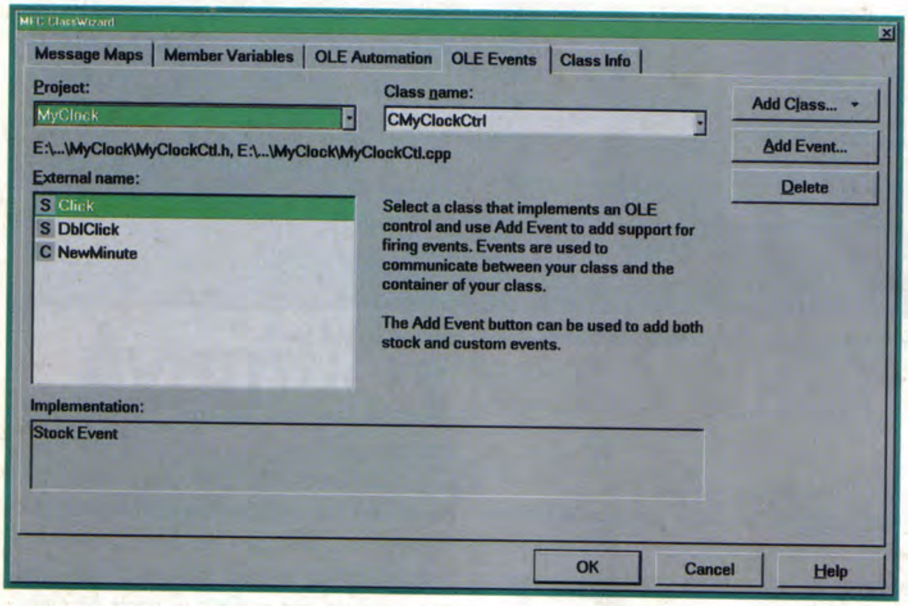
Αυτό που κάναμε, λοιπόν, ήταν να ορίσουμε το όνομα ενός νέου χαρακτηριστικού, που θα χρησιμοποιηθεί για να κρατά αριθμούς τύπου long. Στο σχετικό κουτί διαλόγου θα παρατηρήσετε ότι ο Class Wizard έχει ήδη ετοιμάσει μία μεταβλητή



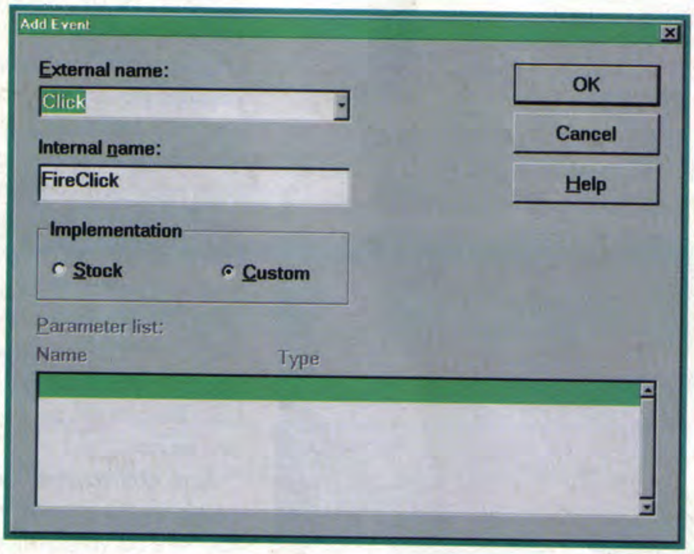
Το OLE Automation tab με τα External names που έχουμε εισαγάγει σε... παράταξη.



Το control μας είναι πλέον αρκετά έξυπνο, ώστε να μην επιτρέπει την εισαγωγή αρνητικών τιμών.



Τα OLE Events. Διακρίνονται τα stock αλλά και τα custom.



Προσθέτοντας ένα καινούριο event.

με όνομα m_updateInterval, που θα συσχετιστεί βέβαια με την custom property μας. Επιπλέον, έχει ετοιμαστεί και μία συνάρτηση, Notification function όπως δηλώνεται, η οποία φέρει το όνομα OnUpdateIntervalChanged και θα καλείται αυτόματα κάθε φορά που μεταβάλλεται η τιμή της property UpdateInterval. Πατήστε τώρα το OK στο Add Property dialog box και ο Class Wizard θα σας δείξει στην οθόνη του τη νέα προσθήκη, μαζί με τις BackColor και ForeColor (αυτές έχουν το γράμμα S στα αριστερά τους, από τη λέξη Stock, ενώ η δική σας έχει ένα C, που υποδηλώνει Custom). Για να βεβαιωθείτε ότι η property ανήκει πλέον στο control μας, κάντε ένα Build στο MyClock.OCX κι από τον Test Container επαληθεύστε ότι υπάρχει στα properties.

Επόμενη κίνηση, να κάνουμε κι ένα initialization. Ο κώδικας που θα προσθέσουμε, θα δώσει την αρχική τιμή 1000 στην property UpdateInterval. Μπαίνετε λοιπόν στο αρχείο MyClockCtl.cpp, εντοπίζετε τη συνάρτηση DoPropExchange() και της δίνετε την παρακάτω μορφή:

```
void
  CMyClockCtrl::DoPropExchange(CPropExch
  ange* pPX)
{
ExchangeVersion(pPX,
  MAKELONG(_wVerMinor, _wVerMajor));
COleControl::DoPropExchange(pPX);

// TODO: Call PX_ functions for each persistent
  custom property.

//Αρχικοποίηση της UpdateInterval
PX_Long(pPX, _T("UpdateInterval"),
  m_updateInterval, 1000);

}
```

Η συνάρτηση PX_Long που χρησιμοποιούμε εδώ, επιλέχτηκε ακριβώς διότι το property παίρνει τιμές τύπου long. Για άλλους τύπους δεδομένων υπάρχουν και οι αντίστοιχες PX_Bool(), PX_Short και PX_String().

Καιρός τώρα να προσθέσουμε κώδικα στο control μας, ώστε το χαρακτηριστικό UpdateInterval να αποκτήσει λειτουργικότητα. Τι ακριβώς θέλουμε να κάνει αυτό το χαρακτηριστικό; Λοιπόν, στόχος μας είναι να καθορίζει το διάστημα, κατά το οποίο το MyControl θα ανανεώνει-ενημερώνει τον εαυτό του.

Εντοπίστε τη συνάρτηση OnUpdateIntervalChanged() στο αρχείο MyClockCtl.cpp και φροντίστε ώστε να έχει το ακόλουθο περιεχόμενο:

```
void
  CMyClockCtrl::OnUpdateIntervalChanged()
{
// TODO: Add notification handler code

// Επανεγκαθιστάμε τον timer, με διάστημα την
  τρέχουσα τιμή της UpdateInterval
SetTimer(1, (UINT)m_updateInterval, NULL);

SetModifiedFlag();
}
```

Ακολουθώντας τη γνωστή διαδικασία Build και μετά Test Container, μπορούμε μέσα από τα Properties του control να πειραματιστούμε με διάφορες τιμές και να παρακολουθήσουμε τα αποτελέσματα στη συχνότητα ανανέωσης.

Ο προηγούμενος κώδικας δεν κρύβει εκπλήξεις. Η μεταβλητή m_updateInterval ανήκει όπως έχουμε δει στην UpdateInterval property. Επειδή η συνάρτηση SetTimer περιμένει ως δεύτερη παράμετρο έναν τύπο UINT (Unsigned Integer, μη προσημασμένο ακέραιο) και η UpdateInterval είναι τύπου long, χρησιμοποιούμε ένα typecast για την αναγκαία προσαρμογή-μετατροπή. Δεν τελειώσαμε όμως ακόμη. Πρέπει να επέμβουμε στη συνάρτηση OnCreate και να αλλάξουμε και εκεί τον

κώδικα της συνάρτησης SetTimer, ώστε κάθε φορά που ξεκινά το control μας, να έχει την τιμή της UpdateInterval. Ο κώδικας έχει ως εξής:

```
int
  CMyClockCtrl::OnCreate(LPCREATESTRUCT
  lpCreateStruct)
{
if (COleControl::OnCreate(lpCreateStruct) == -
  1)
return -1;

// TODO: Add your specialized creation code
  here

// Εγκατάσταση ενός timer
SetTimer(1, (UINT)m_updateInterval, NULL);

return 0;

}
```

ΕΠΙΚΥΡΩΣΗ ΤΗΣ ΤΙΜΗΣ UPDATEINTERVAL

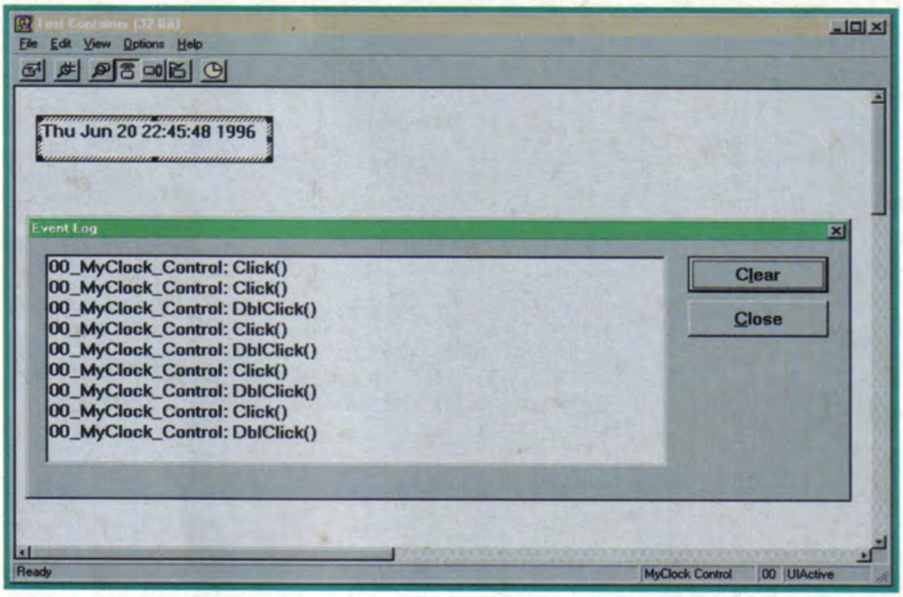
Μπορείτε να πειραματιστείτε με αυτό το χαρακτηριστικό, να δώσετε τον δικό σας επιθυμητό χρόνο ανανέωσης και να παρατηρήσετε τα αποτελέσματα επί της οθόνης.

Εμείς όμως θέλουμε να αποτρέψουμε το χρήστη από την εισαγωγή... παράξενων τιμών. Ετσι, αλλάζουμε για μία ακόμη φορά την πολύπαθη συνάρτηση OnUpdateIntervalChanged(), ώστε να λάβει την παρακάτω μορφή:

```
void
  CMyClockCtrl::OnUpdateIntervalChanged()
{
// TODO: Add notification handler code

// Επαληθεύουμε ότι ο χρήστης δεν έχει
  εισαγάγει αρνητική τιμή
if (m_updateInterval < 0)
{
MessageBox("This property cannot be
  negative!");
m_updateInterval = 1000;
}
// Επανεγκαθιστάμε τον timer, με διάστημα την
  τρέχουσα τιμή της UpdateInterval
SetTimer(1, (UINT)m_updateInterval, NULL);

SetModifiedFlag();
}
```



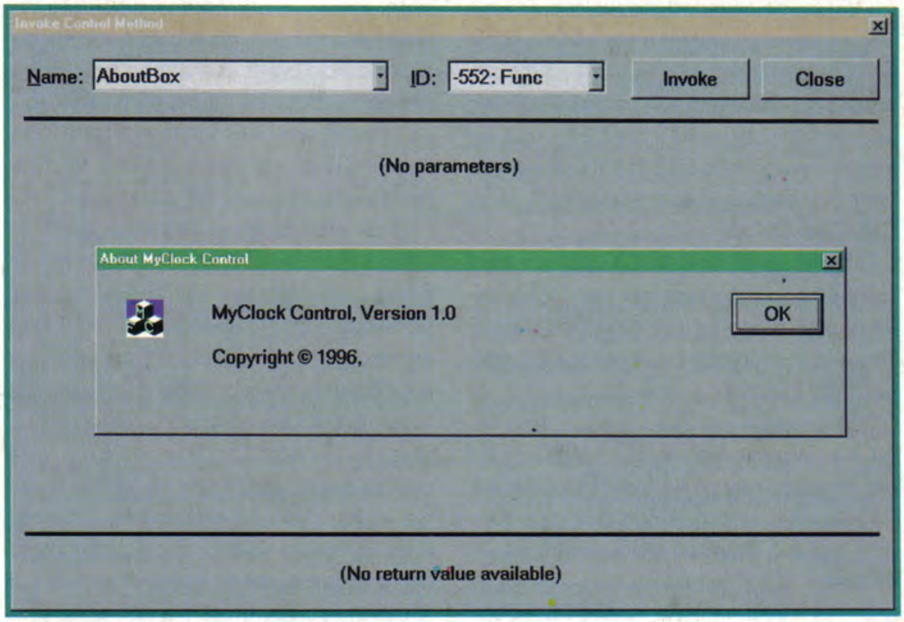
Κάνοντας διαδοχικά κλικ πάνω στο control, βλέπουμε ότι καταγράφονται στο Event log.

Τώρα πια, αν ο χρήστης επιχειρήσει κάποια παρασπονδία, ένα message box τον ενημερώνει ότι οι αρνητικές τιμές δεν είναι αποδεκτές.

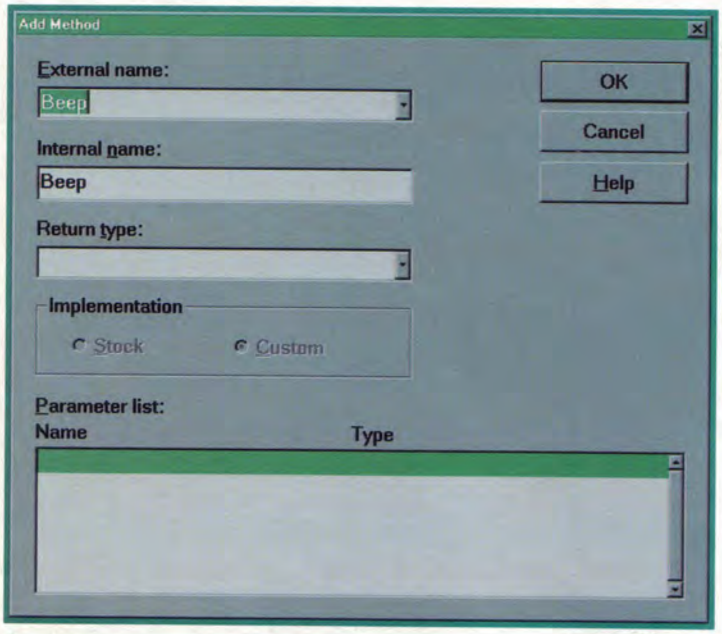
Ενα απλό "if" κάνει όλη τη δουλειά του ελέγχου.

ΠΡΟΣΘΕΤΟΝΤΑΣ STOCK EVENTS

Την προηγούμενη φορά είχαμε δει τα stock properties, καιρός τώρα να δούμε και τα έτοιμα events. Ουσιαστικά μιλάμε για προκαθορισμένες ενέργειες που μπορεί να επιτελέσει ο χρήστης αφού προγραμματίσουμε κατάλληλα το control μας.



Το About box που μας έρχεται έτοιμο από την Visual C++.



Η προσθήκη της custom method με την ονομασία Beep.

Πρόκειται για τα εξής events:

Click, DblClick, Error, KeyDown, KeyPress, KeyUp, MouseDown, MouseMove, MouseUp.

Τα ίδια τα ονόματά τους επεξηγούν οφθαλμοφανώς περί τίνος πρόκειται. Εστω ότι θέλουμε να προσθέσουμε στο control μας το event με την ονομασία Click, όταν δηλαδή ο χρήστης κάνει κλικ με το mouse πάνω στην επιφάνεια του control. Ανοίγουμε τον Class Wizard και επιλέγουμε το tab με την ένδειξη OLE Events, προσέχοντας πάντοτε να είναι επιλεγμένη η τάξη CMyClockCtrl.

Πατάμε το button Add Event και στο κουτί διαλόγου που εμφανίζεται διαλέγουμε από τη λίστα με την ένδειξη External Name το όνομα του Event, εν προκειμένω το Click.

Πατήστε OK και θα παρατηρήσετε ότι ο Class Wizard έχει συμπεριλάβει στη λίστα το event που μόλις διαλέξατε. Με την ίδια ακριβώς λογική, μπορείτε να προσθέσετε και ένα δεύτερο stock event, το DblClick.

Στη συνέχεια, κάποιος άλλος προγραμματιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει το control σας και να επισυνάψει κώδικα σε αυτά τα δύο events.

Θέλουμε τώρα να ελέγξουμε το αποτέλεσμα των δύο προηγούμενων ενεργειών μας. Αφού περάσουμε πάλι από τη διαδικασία Build και ανοίξουμε τον Test Container εισάγοντας το control μας στην επιφάνεια εργασίας, μπορούμε να ενεργοποιήσουμε το Event Log, στο οποίο καταγράφονται οι κινήσεις-ενέργειες. Αν λοιπόν κάνετε κλικ ή διπλό κλικ μέσα στο control, θα παρατηρήσετε ότι στο παράθυρο του event log καταγράφονται όλα τα σχετικά μηνύματα που παράγονται από τα Windows.

ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΑΣ CUSTOM EVENT

Ωρα να κατασκευάσουμε τις δικές μας custom ενέργειες. Θα προσθέσουμε ένα custom event με την ονομασία NewMinute. Διαλέγουμε λοιπόν και πάλι τον Class Wizard και στο tab OLE events πατάμε το Add Event. Στο combo box, με την ονομασία External name, πληκτρολογούμε NewMinute. Αυτόματα η Visual C++ συμπληρώνει σαν Internal name το FireNewMinute. Πατήστε OK και φύγαμε.

Οταν προσθέτουμε ένα stock event σε κάποιο control, η Visual C++ συμπεριλαμβάνει αυτόματα και τον ενσωματωμένο κώδικα για την "πυροδότησή" του. Στην περίπτωση του DblClick, για παράδειγμα, συμβαίνει αυτόματα κάθε φορά που κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο control. Εντούτοις, όταν προσθέσετε το δικό σας custom event, χρειάζεται να γράψετε και τον κώδικα που το ενεργοποιεί. Ο κώδικάς σας πρέπει να αναγνωρίζει πότε συνέβη το γεγονός και να χρησιμοποιεί τη συνάρτηση Fire του event για να το πυροδοτήσει. Στην περίπτωση του NewMinute, επί παραδείγματι, είναι η συνάρτηση FireNewMinute(). Κάθε πότε θέλουμε να συμβαίνει το NewMinute event; Μα φυσικά, κάθε φορά που αρχίζει ένα καινούριο λεπτό. Αυτό που θα κάνουμε τώρα είναι να τροποποιήσουμε για μία ακόμη φορά τη συνάρτηση OnDraw() όπως ακολουθεί:

```
void CMyClockCtrl::OnDraw(
 CDC* pdc, const CRect& rcBounds, const
   CRect& rcInvalid)
{
// TODO: Replace the following code with your
   own drawing code.

// Θέτουμε το foreground color, για
   παράδειγμα, το χρώμα του κειμένου
pdc-
   >SetTextColor(TranslateColor(GetForeColor(
   )));

// Θέτουμε το background mode σε διαφανές
   (transparent)
pdc->SetBkMode(TRANSPARENT);

// Δημιουργούμε μία brush, σύμφωνα με την
   BackColor property
CBrush
   bkBrush(TranslateColor(GetBackColor()));

// Ζωγραφίζουμε το background, σύμφωνα με
   την BackColor property
pdc->FillRect(rcBounds, &bkBrush);

char CurrentTime[30];
struct tm *newtime;
long lTime;

// Ανάκτηση της τρέχουσας ένδειξης της ώρας
time(&lTime);
newtime=localtime(&lTime);

// Μετατροπή της ώρας σε string
strcpy(CurrentTime, asctime(newtime));

// Προσθήκη ενός κενού χαρακτήρα στο string
CurrentTime[24]=' ';

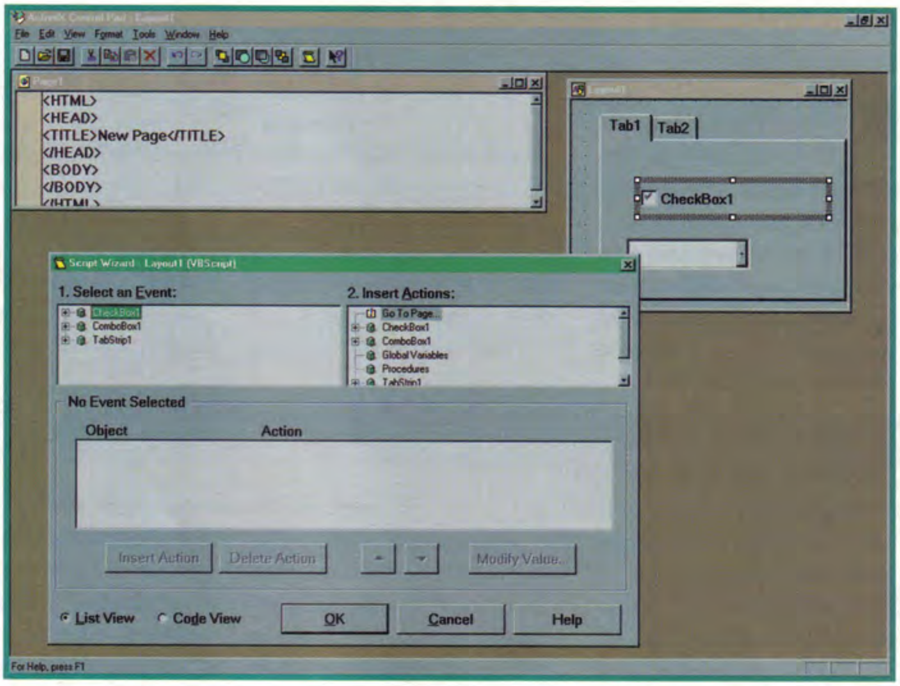
// Τερματισμός του string
CurrentTime[25]=0;
```

```
// Εμφάνιση της ώρας στην οθόνη

pdc->ExtTextOut(rcBounds.left, rcBounds.top,
  ETO_CLIPPED,
rcBounds, CurrentTime, strlen(CurrentTime),
  NULL);

// Εάν έχει μόλις αρχίσει ένα νέο λεπτό,
  πυροδοτούμε το event NewMinute
if (newtime->tm_sec == 0)
FireNewMinute();

}
```



Το Control Pad. Ουσιαστικά, μία απλοποιημένη μεταφορά της Visual Basic για τον World Wide Web.

ΠΡΟΣΘΗΚΗ METHODS

Εκτός από properties και events, μπορούμε αν θέλουμε να εισάγουμε και methods, που είναι σαν τις member functions της C++.

Το control μας, πάντως, περιέχει ήδη μία μέθοδο, με την ονομασία AboutBox() η οποία, καλά το μαντέψατε, εμφανίζει ένα About dialog box. Για να το επαληθεύσετε, ανοίξτε τον Test Container, εισαγάγετε το control μας και από το menu Edit, επιλέξτε Invoke Methods. Εμφανίζεται το σχετικό dialog box και αν κάνετε κλικ στο button με την ένδειξη Invoke (το πεδίο name πρέπει να έχει την εγγραφή AboutBox), θα εμφανιστεί ένα συμπαθητικό κουτί διαλόγου. Στη συνέχεια, μπορούμε εύκολα να προσθέσουμε μία stock method. Η τρέχουσα έκδοση της Visual C++ υποστηρίζει δύο όλες κι όλες, την DoClick() και την Refresh().

Η πρώτη προσομοιώνει ένα κλικ πάνω στο control. Η δεύτερη αναγκάζει το control να επανασχεδιάσει τον εαυτό του, προκαλώντας μία κλήση στη συνάρτηση OnDraw(). Για να προσθέσετε μία από αυτές τις "μεθόδους", πηγαίνετε στον Class Wizard και στο OLE Automation tab, βεβαιωθείτε ότι το Class name box είναι στο CMyClockCtrl και πατήστε το κουμπί Add Method. Στη συνέχεια, από το combo box με την ένδειξη External name διαλέγετε Refresh. Στον Class Wizard η method αυτή θα είναι σημειωμένη με ένα M.

Με την ίδια διαδικασία σχεδόν, θα προσθέσουμε τώρα μία custom method. Θα την ονομάσουμε Beep() και όποτε την καλούμε θα παράγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος. Στο σχετικό κουτί διαλόγου με την ονομασία Add Method (κατά τα γνωστά, από τον Class Wizard, μετά OLE Automation και Add method), συμπληρώνουμε στο External name το όνομα Beep, οπότε η εσωτερική συνάρτηση που δημιουργείται αποκτά το ίδιο όνομα και ο τύπος τιμής που επιστρέφεται φροντίζουμε ώστε να είναι void. Πατάμε OK και η συνάρτηση προστίθεται στον Class Wizard. Ανοίγουμε το αρχείο MyClockCtl.cpp, εντοπίζουμε τη συνάρτηση Beep() και γράφουμε τον ακόλουθο κώδικα:

```
void CMyClockCtrl::Beep()
{
// TODO: Add your dispatch handler code here

MessageBeep((WORD)-1);

}
```

Απλώς καλείται η γνωστή συνάρτηση MessageBeep για να παράγει τον απλό αυτό ήχο. Για να ελέγξουμε το αποτέλεσμα, αφού περάσουμε από τη γνωστή διαδικασία Build και ανοίξουμε το control μέσα από τον Test Container, διαλέγουμε Invoke Methods από το Edit menu. Στο dialog που θα εμφανιστεί, διαλέγετε Beep στο Name combo box και πατάτε το πλήκτρο Invoke, οπότε θα ακουστεί ο χαρακτηριστικός ήχος.

OLE CONTROLS ΚΑΙ INTERNET

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, η Microsoft κυκλοφόρησε ένα υπέροχο πακέτο με την ονομασία Control Pad, το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργείτε σελίδες-φόρμες με διάφορα έτοιμα controls που τα διαλέγετε από μία παλέτα και τα τοποθετείτε στην οθόνη. Στη συνέχεια, ένας ευέλικτος Script Wizard σας επιτρέπει να προγραμματίσετε τη συμπεριφορά αυτών των controls και να δημιουργήσετε απλές εφαρμογές. Υποστηρίζει Visual Basic Script και Javascript και είναι ένα απλό, αλλά πολύ βολικό οπτικό εργαλείο ανάπτυξης. Το άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι η υποστήριξη εισαγωγής OLE controls σε μία HTML σελίδα. Η διαδικασία είναι απλούστατη και για να δείτε το τελικό αποτέλεσμα, θα χρειαστεί να ανοίξετε αυτήν τη σελίδα μέσα από την έκδοση 3.0 του Internet Explorer της Microsoft. Ηδη πειραματίστηκα με το ρολογάκι που φτιάξαμε, εισάγοντάς το σε μία σελίδα, όπου και λειτούργησε άψογα. Μάλιστα, η συμπεριφορά και απόκριση των OLE controls είναι σαφώς καλύτερη από αυτή των αντίστοιχων applets της Java. ■

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΟΝ ΣΚΛΗΡΟ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι καινούριος αναγνώστης σου και διαβάζω το περιοδικό για τρεις μήνες τώρα. Είμαι κάτοχος ενός 486DX2/80MHz, 4MB RAM, VGA 512KB κάρτα γραφικών, SVGA monitor 640x480, Windows 95, CD-ROM 4x, HD 640MB. Πριν από ένα μήνα μου εμφανίστηκε το μήνυμα Hard Disk(s) Failure (20). Μετά από αυτό ανέτρεξα στο BIOS και το έβαλα να αναγνωρίσει τον HD αυτόματα. Για ένα χρονικό διάστημα ενός μηνός τον αναγνώριζε. Τώρα δεν μου τον αναγνωρίζει. Τον αφήνω να τρέξει κανονικά και μου βγάζει το μήνυμα: DISK BOOT FAILURE, INSTERT SYSTEM DISK AND PRESS ENTER.

1. Ποιο είναι το πρόβλημα και ποιος ο τρόπος λύσης του;

2. Πώς μπορώ να φτιάξω μία system disk;

Φιλικά,
Βαγγέλης

Φίλε Βαγγέλη,

1. Δεν μας λες αν το δεύτερο μήνυμα εμφανίστηκε αμέσως μετά το format. Αν είναι έτσι, τότε πρέπει να προμηθευτείς μία system disk (την οποία προφανώς δεν έχεις) από κάποιο φίλο σου, με την οποία θα ξεκινήσεις τον υπολογιστή σου.

Αυτή η δισκέτα θα πρέπει να περιέχει το αρχείο SYS.COM, με το οποίο στη συνέχεια θα μεταφέρεις τα αρχεία του συστήματος στο σκληρό δίσκο με την ακόλουθη εντολή: A>sys c:. Αν αυτή η διαδικασία δουλέψει, δηλαδή αν καταφέρεις και κάνεις boot από το σκληρό, θα πρέπει να ξαναπεράσεις όλα τα προγράμματα που είχες μέσα (τα οποία έχουν σβηστεί λόγω format). Αν η προηγούμενη διαδικασία δεν δουλέψει, τότε ο δίσκος σου μάλλον έχει hardware πρόβλημα, οπότε θα πρέπει να τον πας στο μαγαζί από όπου αγόρασες τον υπολογιστή για να σου τον επιδιορθώσουν ή να τον αλλάξουν.

2. System disk θα μπορέσεις να φτιάξεις είτε με την εντολή FORMAT A: /S είτε με το SYS A: (όπως παραπάνω).

ΑΠΟΡΙΕΣ ΓΕΝΙΚΩΣ...

Αγαπητοί συντάκτες του περιοδικού τούτου...
Τα ευκόλως εννοούμενα παραλείπονται, συν το ότι βαριέμαι να τα γράψω, οπότε μπαίνω κατευθείαν στο θέμα.
Εχω έναν Pentium 100, 16EDO RAM, Diamond 968 2MB VRAM, 1.2 Quantum, 6x CD-ROM, SB-Pro.

1. TopGun ή EF2000; Ποιο ανταποκρίνεται περισσότερο στο σύστημά μου;

2. Το Syndicate 2 έχει βγει;

3. Αν συνδέσω το CD και το drive με το ίδιο καλώδιο στον controller θα υπάρχει καμιά μείωση της ταχύτητας;

4. Δύο SIMMs ίδιων MB αλλά διαφορετικών pins έχουν διαφορά στην ταχύτητα;

5. Εχω και έναν 486/100 τον οποίο τον έχω αναβαθμίσει μόνος μου από DLC-40, έχω χάσει όμως το manual και δεν μπορώ να αλλάξω τη συχνότητα του ρολογιού. Υπάρχει περίπτωση να μου δημιουργήσει προβλήματα;

6. Πού θα είναι καλύτερο (από άποψη ταχύτητας) να συνδέσω το CD, στον controller (ενσωματωμένος Intel Triton) ή πάνω στην SoundBlaster;

7. Μπορεί η οθόνη μου (14") να απεικονίσει ανάλυση 1024x768 σε 24bit χρώμα και με τι ρυθμό ανανέωσης (πάντα για την 968);

Με εκτίμηση,
Γιώργος

ΥΓ.: Πείτε μου κάποιο καλό adventure που να εκμεταλλεύεται στο έπακρο το σύστημά μου!

Φίλε Γιώργο,

1. Τις απαιτήσεις κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά δεν τις γνωρίζω, πάντως είμαι σίγουρος ότι θα πηγαίνουν αρκετά καλά και τα δύο στο μηχάνημά σου!

2. Πιθανότατα θα αναφέρεσαι στο Syndicate Wars, τη συνέχεια του θρυλικού Syndicate. Η Electronic Arts ανέβαλε για μια ακόμη φορά την ημερομηνία κυκλοφορίας του για το Σεπτέμβριο του 1996.

3. Πιθανώς να υπάρχει μείωση της ταχύτητας του σκληρού δίσκου, αν συνδεθεί στο ίδιο κανάλι. Δεν υπάρχει όμως κανένας λόγος να το κάνεις αυτό, αφού μπορείς να έχεις το σκληρό στο primary και το CD στο secontary.

4. Οχι απαραίτητα. Μπορείς να βρεις και 32pin SIMMs στα 60ns.

5. Το πιο πιθανό "πρόβλημα" είναι το ότι ο 486/100 δεν θα λειτουργεί στη σωστή ταχύτητα, δηλαδή θα υπολειτουργεί.

6. Σε όποιον από τους δύο ελεγκτές και να το συνδέσεις, δεν θα υπάρχει διαφορά στην ταχύτητα.

7. Εάν η κάρτα οθόνης σου έχει την απαιτούμενη μνήμη για ανάλυση 1024x768 με 24bit χρώμα σε κάποια συχνότητα που υποστηρίζει η οθόνη σου (για παράδειγμα, 87 Interlaced!), τότε θα τα δεις!

ΥΓ.: Πολλά και καλά adventures παρουσιάζονται στις σελίδες του περιοδικού, μαζί με τις απαιτήσεις τους, που σημαίνει ότι μπορείς να διαλέξεις το καλύτερο κατά τη γνώμη σου.

DVD-ROM - P55C ΚΑΙ ΑΛΛΑ...

***Α**γαπητό PC Master,*
Ονομάζομαι Βαγγέλης Πήχας, είμαι 15 χρόνων και αρκετά παλιός καθώς και φανατικός αναγνώστης σου, αφού σε διαβάζω ανελλιπώς από το Δεκέμβριο του 1993. Κατά το χρονικό διάστημα αυτό και μέσα από 27 καταπληκτικά τεύχη, κατάλαβα ότι είσαι απλώς αναντικατάστατο. Η πλούσια, καλογραμμένη και πάντα "in" ύλη σου, μόνο από τα χέρια των δικών σου συντακτών θα μπορούσε να γραφεί.

You 're simply the best...

Κάτι που θα πρέπει να ξέρετε είναι το εξής (θα σας φανεί παράξενο, μη γελάσετε): Αν και ασχολούμαι περίπου 3 χρόνια με τα computers, δεν έχω ακόμα δικό μου, θα αποκτήσω όμως λίαν συντόμως, αυτόν κιόλας το μήνα. Αυτός είναι και ο λόγος που σας γράφω αυτό το γράμμα. Θέλω να ζητήσω τη γνώμη σας για μία σίγουρη και σωστή αγορά. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

ΦΤΙΑΞ'ΤΟ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ!

***Α**γαπητό PC Master,*
Είμαι ένας νέος σχετικά αναγνώστης σου (τους τελευταίους πέντε μήνες), αλλά πιστεύω πως είσαι το No 1 περιοδικό Πληροφορικής στην Ελλάδα που πρέπει να διαβάζει κάθε χρήστης, ειδικά νέος, ο οποίος θέλει να μπει στον μαγικό κόσμο των computers.

Ας περάσω τώρα στα ερωτήματά μου:

α. Πρόκειται να συναρμολογήσω μόνος μου το πρώτο μου PC, ύστερα από το πολύ ενθαρρυντικό άρθρο σου στο τεύχος Μαρτίου. Στη σελίδα όμως 40 πρόσεξα, στη συγκριτική δοκιμή των motherboards, ότι η JetBoard της Quest έχει τροφοδοσία 3,45V αντί για 3,33. Αυτό αλλάζει τίποτα; Θέλει ιδιαίτερη προσοχή στο τροφοδοτικό και γενικά στα υπόλοιπα εξαρτήματα; Αν δεν προσέξω, υπάρχει περίπτωση να την πατήσω και να τρέχω για καινούριο επεξεργαστή και κάρτες;

β. Ενας φίλος μου κόλλησε τον ιό halfone, ο οποίος στην αρχή του έσβηνε αρχεία. Χρησιμοποιώντας κάποια έκδοση του McAfee, κατάφερε και τον έβγαλε σχεδόν, γιατί το πρόγραμμα έλεγε πως είχαν μείνει ακόμα απομεινάρια αυτού του ιού. Τέλος πάντων, αρχεία δεν ξαναέσβησε. Τον ανοίγει όμως μία μέρα ο φίλος μου και ξαφνικά βλέπει όλα τα αρχεία του τροποποιημένα, έτσι ώστε να μην μπορούν να διαβαστούν ούτε από Windows ούτε από DOS. Ηθελε δεν ήθελε, έκανε format στο σκληρό δίσκο. Μετά από δύο - τρεις εβδομάδες, πάει να χρησιμοποιήσει το drive για να περάσει ξανά τα χαμένα αρχεία και δεν γινόταν τίποτε! Το BIOS (ακόμα και με setup) αρνιόταν να το αναγνωρίσει! Βγάζουμε το drive και το πάμε σε άλλο PC και όλα δουλεύουν τέλεια. Συμπέρασμα: Κάτι έχει κάνει ο ιός και όσα καινούρια drive και να βάλουμε το ίδιο θα συμβαίνει. Υπάρχει όμως λύση;

Αυτά ήταν όλα. Ελπίζω να μη σε κούρασα. Αν θεωρείς μεγάλο το γράμμα, μην το δημοσιεύσεις, αλλά απάντησέ μου στις ερωτήσεις.

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά.
Χάρης Δούκας



▼ Αγαπητέ Χάρη,
Χαιρόμαστε που το περιοδικό μας σε βοηθάει τόσο πολύ στα πρώτα σου βήματα στο χώρο των υπολογιστών. Ας σου ευχηθούμε καλή επιτυχία στη συναρμολόγηση και ας περάσουμε στις απαντήσεις μας:

α. Η μόνη προσοχή που χρειάζεται είναι στον επεξεργαστή, ο οποίος πρέπει να είναι στα 3.45V, αν δεν θες να τον "χάσεις" από την πρώτη κιόλας στιγμή! Τα υπόλοιπα εξαρτήματα δεν έχουν κανένα απολύτως πρόβλημα, αφού αυτή η τροφοδοσία αφορά μόνο τον επεξεργαστή.

β. Η περίπτωση που αναφέρεις είναι λίγο απίθανη, γιατί ένας ιός δεν μπορεί να επέμβει τόσο βαθιά στο hardware του υπολογιστή. Μήπως το πρόβλημα είναι κάπου αλλού όπως, για παράδειγμα, στο καλώδιο που συνδέει το drive με τον controller ή ακόμα και στα pins του controller ή του drive που μπορεί να έχουν στραβώσει; Δοκιμάστε και αυτές τις περιπτώσεις και αν συνεχίσει μα μην δουλεύει, στείλε μας ένα γράμμα για να μας ενημερώσεις!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

1. Ξέρουμε ότι στο άμεσο μέλλον θα πραγματοποιηθεί η κυκλοφορία των νέας τεχνολογίας DVD-ROMs. Ετσι δημιουργείται το εξής ερώτημα: Αξίζει η αγορά ενός 6x speed ή 8x speed CD-ROM ή ένα 4x speed CD-ROM θα ήταν αρκετό απέναντι στις αυξημένες απαιτήσεις των games αλλά και των προγραμμάτων, ωσότου εμφανιστούν στην αγορά τα DVD-ROMs;

2. Μέσα από τις σελίδες σου (τεύχος 73) διάβασα ότι τα προσεχή Χριστούγεννα η Intel θα πραγματοποιήσει την κυκλοφορία ενός νέου προϊόντος, του P55C multimedia Pentium chip. Πρόκειται για κάποιον νέο επεξεργαστή ή απλώς για κάποιο chip το οποίο αυξάνει τις επιδόσεις των PCs στον τομέα των graphics και του ήχου;

3. Πριν από δύο μήνες κυκλοφόρησε το περιοδικό "Adventure Magic", δημιούργημα του Αντρέα Τσουρινάκη. Αν και μόλις το έμαθα έτρεξα να το αγοράσω, στάθηκα άτυχος, μια και το περιοδικό δεν υπήρχε πουθενά. Please... Πες μου πού μπορώ να το βρω και αν μπορώ να το προμηθευτώ από τα γραφεία σου.

Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματός μου. Η δημοσίευσή του καθώς και οι απαντήσεις στα ερωτήματά μου θα παίξουν πολύ σημαντικό ρόλο στην αγορά που πρόκειται να κάνω.

Ευχές για ό,τι καλύτερο.
Φιλικά,
Βαγγέλης Πήχας

Αγαπητέ Βαγγέλη,

1. Οντως στο τέλος του 1996 θα εμφανιστούν τα νέα DVD-ROM drives. Το θέμα όμως που τίθεται είναι κατά πόσο θα υποστηριχτούν από τις εταιρίες παραγωγής software και πόσο θα κοστίζουν ανάλογα με αυτά που προσφέρουν (4.7GB χωρητικότητα, 133 λεπτά full motion MPEG-2 Video). Μία καλή ιδέα θα ήταν να περιμένουμε όχι την εμφάνισή τους, αλλά την ωρίμανσή τους έτσι ώστε να δούμε την πορεία τους και να βγάλουμε τα συμπεράσματά μας. Τελικά, ίσως η αγορά ενός γρήγορου CD-ROM να αξίζει από την άποψη ότι εκμεταλλεύεται πλήρως τη σημερινή τεχνολογία.

2. Σύμφωνα με την Intel, ο P55C είναι ένας καινούριος Pentium επεξεργαστής ο οποίος ενσωματώνει στον πυρήνα του επεκτάσεις multimedia, δηλαδή, θα έχει κάποιες νέες εντολές με τις οποίες θα επιταχύνει τους τομείς γραφικών και ήχου των εφαρμογών.

3. Ασφαλώς και μπορείς να προμηθευτείς το "Adventure Magic" από τα γραφεία του περιοδικού μας και την υπεύθυνη κυκλοφορίας, κα Μποζά.

ΚΑΡΤΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ ΚΑΙ ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 40), είναι όμως η πρώτη φορά που σου γράφω. Η ύλη σου είναι πολύ πλούσια και με καλύπτει απόλυτα. Ας προχωρήσουμε όμως στις απορίες μου:

1. Αν έχω μία κάρτα γραφικών στα 60Hz και στα 40KHz, μπορεί να δουλέψει σε μία οθόνη στα 30-50Hz και στα 30-35KHz; Αν μία οθόνη φτάνει τα 50Hz στην ανάλυση 640x480 και η κάρτα γραφικών φτάνει τα 60Hz στην ίδια ανάλυση, θα δουλέψει η οθόνη;

2. Η CL 5430 συνεργάζεται με την οθόνη μου; (SVGA, 40-85Hz, 30-40KHz.) Πόσα χρώματα αποδίδει στις αναλύσεις 640x480, 800x600, 1024x768 με 1MB μνήμη και πόσα με 2MB;

3. Είμαι στο \DOS6 και πληκτρολογώ memmaker, αλλά δεν γίνεται τίποτα. Γιατί; (Εχω δύο αρχεία το memmaker.hlp και το memmaker.inf.)

4. Ποια από τις δύο κάρτες ήχου μου προτείνεις, την SB 16ASP ή την SB AWE32; (Τη θέλω μόνο για να ακούω τη μουσική των παιχνιδιών.) Αν τη συνδέσω με το στερεοφωνικό, θα χρειαστώ ηχεία (εκτός από αυτά του στερεοφωνικού, φυσικά);

5. Τα Windows 95 απαιτούν mouse (δεν έχω driver για Win);

Ευχαριστώ προκαταβολικά για τη βοήθεια.
Air

ΥΓ.: Πόσες θέσεις μνήμης πρέπει να καλυφθούν σε μία motherboard Pentium; Πόσες θέσεις έχουν συνήθως;

Αγαπητέ Air,

1, 2. Οι κάρτες γραφικών συνοδεύονται συνήθως από ένα πρόγραμμα το οποίο ρυθμίζει την κατακόρυφη συχνότητα της κάρτας, έτσι ώστε να συνεργάζεται πλήρως με την εκάστοτε οθόνη, γιατί όπως αναφέρεις, η κάρτα "φτάνει" τα 60Hz και η οθόνη τα 50. Κάπου λοιπόν παρακάτω από τα 50, θα συναντιούνται και θα δουλεύουν αρμονικά. Οι αναλύσεις με τα χρώματα που απεικονίζει σε καθεμία η CL 5430 είναι οι εξής:
1024x768x256 NI,
800x600x64K NI,
640x480x16M NI,
1280x1024x256 I,
1024x768x64K I. Το NI σημαίνει non-interlaced, ενώ το I interlaced.

3. Σου λείπει το memmaker.exe, το αρχείο που κάνει όλη τη δουλειά.

Ψάξε στις δισκέτες εγκατάστασης του λειτουργικού και αντίγραψέ το από εκεί.

4. Οι δύο αυτές κάρτες έχουν δύο σημαντικές διαφορές. Η πρώτη είναι ότι η SB AWE32 έχει μία ROM με δείγματα ήχων, ενώ η SB 16ASP φτιάχνει τους ήχους με μία γεννήτρια. Αυτό σημαίνει ότι η AWE32 έχει σαφώς καλύτερη ποιότητα από οποιαδήποτε άλλη κάρτα ήχου και προσφέρεται για επαγγελματικές δουλειές.

Η δεύτερη διαφορά, και ίσως η σημαντικότερη, είναι η τιμή. Η AWE32 έχει σχεδόν τη διπλάσια τιμή από την 16ASP. Εγώ θα σου πρότεινα την 16ASP ως πιο οικονομική αλλά, αν έχεις την οικονομική άνεση, η ποιότητα της AWE θα σε καταπλήξει. Στην περίπτωση που συνδέσεις την κάρτα ήχου με το στερεοφωνικό, δεν χρειάζεσαι έξτρα ηχεία, αφού θα ακούς τα πάντα από τα ηχεία του στερεοφωνικού.

5. Τα Windows γενικώς δεν απαιτούν mouse, αφού οποιαδήποτε εργασία γίνεται με το ποντίκι μπορεί να γίνει και με το πληκτρολόγιο. Το mouse απλώς είναι μία "πολυτέλεια" που μας κάνει τη ζωή πολύ πιο εύκολη, μια και μας απαλλάσσει από το να θυμόμαστε αρκετούς συνδυασμούς πλήκτρων.

ΥΓ.: Οι θέσεις μνήμης στις σημερινές motherboards Pentium είναι συνήθως οκτώ. Αυτές, σε παλιότερες motherboards, έπρεπε οπωσδήποτε να καλύπτονται σε ζευγάρια. Σήμερα δεν υπάρχει αυτό το πρόβλημα και έτσι μπορούν να γίνουν όποιοι συνδυασμοί είναι επιθυμητοί.

ΘΕΛΩ ΝΑ ΤΑ ΜΑΘΩ ΟΛΑ!

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και τη μεγάλη προσπάθεια που καταβάλεις για την πληρέστερη ενημέρωσή μας. Είμαι κάτοχος ενός 486DX2/66MHz, 8MB RAM, 1GB HD, 14" SVGA monitor, 4xCD-ROM, κάρτα 1MB (SVGA).

1. Πιστεύεις ότι αυτό το μηχάνημα θα αντέξει ως το τέλος του 1996 (κυρίως για παιχνίδια);

2. Τι modem με συμβουλεύεις να αγοράσω, 14.400 ή 28.800; Ποια είναι η διαφορά στην ταχύτητα και την τιμή;

3. Πόσο κοστίζει η συνδρομή στην CompuLink;

4. Πώς μπορώ να δημιουργήσω μία δική μου Web page στο Internet;

5. Πόσο κάνει ένας καλός και φθηνός σε κόστος inkjet εκτυπωτής;

6. Τι είναι τα αρχεία .jpg; Αν είναι φωτογραφίες όπως τα .gif, με ποιον viewer μπορώ να τις δω; (Δοκίμασα χωρίς αποτέλεσμα το bitmap.exe.)

7. Με ποια γλώσσα προγραμματισμού θα μπορούσα να δημιουργήσω ένα αρχείο .fli (π.χ. έναν ποδοσφαιριστή να τρέχει). Σκοπεύω να φτιάξω έναν manager ποδοσφαίρου και θα ήθελα τις πολύτιμες συμβουλές σου.

α. Το σύστημά μου αντέχει τη δημιουργία ενός PC game σαν το παραπάνω;

β. Ποια γλώσσα προγραμματισμού (Qbasic, T. Pascal...) πρέπει να χρησιμοποιήσω; Αυτή η γλώσσα που θα μου υποδείξεις θέλω να είναι όσο το δυνατόν πιο εύχρηστη στον μέσο χρήστη αλλά και κατανοητή.

γ. Το 3D Studio μπορεί να λειτουργήσει στο μηχάνημά μου ή θα πρέπει να το κάνω Pentium; Υπάρχει στο Βόλο κατάστημα για να αγοράσω το 3D Studio και, αν όχι, πού μπορώ να το παραγγείλω;

δ. Η στήλη How To θα μπορούσε να δώσει λίγη βοήθεια για τις γλώσσες προγραμματισμού και τη λειτουργία τους;

Με εκτίμηση,
Γιάννης Μαμάκης

▼ Φίλε Γιάννη,
Ευχαριστούμε για τα ωραία σου λόγια.

1. Το μηχάνημά σου θα αντέξει για όσο καιρό νομίζεις εσύ ότι σε ικανοποιεί.

2. Αν έχεις ψηφιακή γραμμή, θα σου πρότεινα 28.800 για τεράστιο κέρδος στην ταχύτητα. Αν όχι, τότε ένα 14.400 θα ήταν ό,τι πρέπει. Η διαφορά στην ταχύτητα είναι ότι το 28.800 κατεβάζει το ίδιο αρχείο στο μισό χρόνο από το 14.400.

3. Για πληροφορίες γύρω από τη συνδρομή αλλά και σχετικά οτιδήποτε άλλο αφορά στην CompuLink μπορείς να απευθυνθείς στο 9245910.

4. Καταρχήν, πρέπει να μάθεις HTML (Hyper Text Markup Language). Είναι κάτι σαν γλώσσα προγραμματισμού, στην οποία είναι γραμμένες όλες οι σελίδες του Web. Για περισσότερη ευκολία, μπορείς να χρησιμοποιήσεις κάποιον editor για HTML αρχεία ή ακόμα καλύτερα το Netscape Gold σε οποιαδήποτε έκδοση. Αυτό σου παρέχει ένα WYSIWYG περιβάλλον και δεν χρειάζεται να ασχοληθείς καθόλου με HTML.

Τέλος, για να βλέπουν τη σελίδα σου και οι υπόλοιποι χρήστες του Internet, πρέπει να είσαι σε κάποιον provider όπως η CompuLink.

5. Είμαι σίγουρος ότι θα βρεις μία πιο ρεαλιστική απάντηση από αυτήν που θα σου δώσω εγώ, τηλεφωνώντας σε κάποια από τις εταιρίες που διαφημίζονται στο περιοδικό.

6. Τα αρχεία .jpg είναι όντως αρχεία γραφικών όπως τα .gif. Για να τα δεις πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιον viewer ο οποίος να τα υποστηρίζει. Τέτοια shareware προγράμματα είναι το VPIC, το FV και το CSHOW.

7. Αρχεία .fli δεν δημιουργούνται από γλώσσες προγραμματισμού, αλλά μέσα από προγράμματα 3D γραφικών όπως το 3D Studio.

Οσον αφορά στο παιχνίδι τώρα:

α. Αν το παιχνίδι δεν είναι φορτωμένο με γραφικά και αν δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε μνήμη, τότε το μηχάνημά σου είναι υπεραρκετό.

β. Ισως να ήταν καλύτερα να χρησιμοποιήσεις την Turbo Pascal, λόγω του ότι δεν είναι και πάρα πολύ δύσκολη στην εκμάθηση και θα έχεις ένα αποτέλεσμα σαφώς πιο γρήγορο από ό,τι με την QBasic.

γ. Το 3D Studio μπορεί να λειτουργήσει στο μηχάνημά σου, αλλά θα λειτουργούσε πιο άνετα με 16MB μνήμη. Αν το αναβαθμίσεις σε Pentium, θα έχεις να κερδίσεις αρκετά στο χρόνο που χρειάζεται για τη φωτοσκίαση των διαφόρων frames.

Βέβαια, την αναβάθμιση θα την αποφασίσεις μόνος σου, αφού δεις πώς πάει το συγκεκριμένο πρόγραμμα στο δικό σου μηχάνημα. Οσο για μαγαζιά που πουλάνε το 3DS στο Βόλο δεν μπορώ να σου δώσω πληροφορίες. Είμαι σίγουρος ότι εσύ θα ξέρεις καλύτερα.

δ. Η στήλη How To ενημερώθηκε για την παράκλησή σου.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΤΑ 95

Γεια σας... Καταρχήν, δεχθείτε τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό σας και τη θαυμάσια δουλειά σας. Αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα με τα Widnows 95 όσον αφορά στα ελληνικά και θα ήμουν ευγνώμων αν ήταν δυνατό να με βοηθούσατε. Δεν μπορώ με κανέναν τρόπο να καταφέρω να απεικονίσω ελληνικούς χαρακτήρες στα 95. Ενώ στα Windows 3.1 υπήρχε ένας απλούστατος τρόπος με το να αλλάξεις τις γραμματοσειρές με κάποιες που υποστήριζαν ελληνικούς χαρακτήρες, εδώ κάπου αλλάζει το θέμα. Φυσικά, δεν υποστηρίζει το BIOS της κάρτας γραφικών που διαθέτω ελληνικούς χαρακτήρες, γι' αυτό γίνεται και όλη αυτή η ιστορία.

Χρησιμοποιώ μία Diamond Stealth SE (S3) Vesa Local με 1MB DRAM. Οταν

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

πρωτοεγκατέστησα τα 95, επιχείρησα να κάνω την αλλαγή των γραμματοσειρών όπως ήξερα από τα 3.1, αλλά διαπίστωσα ότι δεν γινόταν τίποτα. Ενώ μεν μου έδιναν χαρακτήρες ελληνικούς, οι νέες γραμματοσειρές είχαν προβλήματα, δεν δούλευε καλά το help των Windows και δεν μπορούσα να δω καμία TrueType γραμματοσειρά στο Fonts Folder. Φυσικά, οι γραμματοσειρές που έβαζα ήταν οι ίδιες που χρησιμοποιούσα και στα Windows 3.1 (δεν μπορώ να βρω και πιο καινούριες).

Εν τω μεταξύ, με την υποστήριξη των ελληνικών από τα 95 είναι πιο βολικά στο θέμα της γλώσσας, αλλά αν δεν έχεις χαρακτήρες δεν γίνεται τίποτα. Το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι σύνταξη documents στο WordPad.

Δεν μπορώ να δω σωστά ελληνικά ούτε στο DeskTop ούτε στο hyperTerminal. Μήπως δεν κάνω κάτι καλά; Μήπως είναι πολύ παλιές οι γραμματοσειρές που επιχειρώ να εγκαταστήσω; Μήπως τα Windows 95 δεν δέχονται καμία παρέμβαση σε αυτό τον τομέα; Δεν ξέρω τι να πω. Εχω δοκιμάσει τα πάντα αλλά χωρίς αποτέλεσμα!

Αυτά, αλλά να μη σας ζαλίζω άλλο. Ευχαριστώ για το χρόνο που διαθέσατε και περιμένω με ανυπομονησία την απάντησή σας.

Ευχαριστώ!!!

Αντώνης Καλημέρης

Φίλε Αντώνη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε να μπορέσουμε να σε βοηθήσουμε.

Για να μπορέσει να διορθωθεί το πρόβλημα, θα πρέπει να κάνεις όλα τα βήματα από την αρχή έως το τέλος.

1. Ανοίγεις το Add/Remove Programs από το Control Panel. Διαλέγεις Windows Setup και εκεί κάνεις double click στο Multilanguage Support. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πρέπει να είναι τσεκαρισμένη η επιλογή Greek Language Support. Αν δεν είναι, τσέκαρέ την και πάτα OK και μετά Apply. Το setup θα αντιγράψει ορισμένα απαραίτητα αρχεία από το CD των Windows 95.

2. Απάντησε NO στην ερώτηση για επανεκκίνηση.

3. Στο Control Panel άνοιξε το Keyboard. Διάλεξε το Language και, αν δεν υπάρχει, κάνε Add το Greek. Click OK, Click στο Apply.

Θεωρητικά, μετά από αυτά τα βήματα θα δεις ελληνικά στα Windows 95. Ολα αυτά ισχύουν μόνο αν έχεις την PanEuropean έκδοση των 95, η οποία βγήκε λίγο μετά την αρχική. Αν έχεις την αρχική έκδοση, τότε οι γραμματοσειρές σου δεν έχουν ελληνικούς χαρακτήρες και όλη αυτή η προσπάθεια είναι άσκοπη.

Για τα TrueType fonts, τα οποία αναφέρεις ότι δεν βρίσκεις, ίσως φταίει ο εξ ορισμού δηλωμένος εκτυπωτής. Αν αυτός είναι ο Generic/Text only, άλλαξέ τον σε οποιονδήποτε άλλο οδηγό και τα TrueType θα εμφανιστούν.

Καλή επιτυχία!

ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος Γιώργος Κολωνιάρης από τη Θεσσαλονίκη έχει ένα πρόβλημα με τα ελληνικά στο DOS, μετά την αναβάθμιση του υπολογιστή του σε Pentium.

Φίλε Γιώργο, μάλλον η κάρτα γραφικών σου δεν έχει ελληνικά στην ROM. Μια εύκολη λύση είναι να προμηθευτείς από το μαγαζί που έκανες την αναβάθμιση ένα πρόγραμμα που "φορτώνει" τους ελληνικούς χαρακτήρες όπως το VGAFONT.COM.

Ο Στέλιος Ζέμπος μας επισημαίνει ότι με την εμφάνιση του CD-ROM στο περιοδικό έπεσε η ποιότητα των προγραμμάτων που συμπεριλαμβάνει και ότι ξεχάσαμε τους χρήστες με 286 και 386.

Στέλιο, η τεχνολογία τρέχει και τα προγράμματα γίνονται ολοένα πιο απαιτητικά. Εάν σκεφθείς ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των αναγνωστών μας έχει υπολογιστή 486 και άνω, θα καταλάβεις ότι τα προγράμματα του CD πρέπει να ικανοποιήσουν την πλειοψηφία αυτών.

Δεν πρέπει όμως να μας αποπαίρνεις λέγοντας ότι ξεχνάμε και τους άλλους. Το CD περιέχει προγράμματα που τρέχουν άνετα και σε 386. Οσο για τους 286 πιστεύω ότι αυτοί δεν βρίσκονται ούτε σε λογιστήρια για τις ημερήσιες εκτυπώσεις!

Τα cheating codes του Heretic μας ζητάει ο Βασίλης Κοντορίνης από την Πάτρα.

Φίλε Βασίλη, οι κωδικοί δημοσιεύθηκαν στο τεύχος 64. Το περιοδικό δεν απαντάει με γράμμα, οπότε θα πρέπει να επικοινωνήσεις με τα γραφεία του περιοδικού για να σου στείλουμε το συγκεκριμένο τεύχος με αντικαταβολή.

Ο φίλος Καραβάκης Εδουάρδος μας προτείνει να συμπεριλάβουμε στο CD demos παιχνιδιών που έχουν σχέση με τον αθλητισμό.

Εδουάρδε, ο υπεύθυνος του CD ενημερώθηκε.

Ο φίλος Θωμάς αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα με το σκληρό του δίσκο αφού μπήκε στο setup του BIOS.

Φίλε Θωμά, αφού και μετά το format ο δίσκος σου είναι αργός, τότε έχεις αλλάξει ορισμένες καθοριστικές για την ταχύτητα παραμέτρους στο BIOS. Μία καλή αρχή θα ήταν να ξαναμπείς στο BIOS και να επιλέξεις το "Load bios defaults".

Αυτό θα δώσει στο μηχάνημά σου κάποιες εργοστασιακές ρυθμίσεις, με τις οποίες θα πηγαίνει αρκετά γρήγορα. Αν και πάλι δεν σε ικανοποιεί η ταχύτητα, μπορείς να πειράξεις τα wait states κατά μία τιμή προς τα κάτω κάθε φορά (για παράδειγμα, από 2->1 και από 1->0). Αν υπάρχει επιλογή "IDE HDD Block Mode" ή κάτι σχετικό, να το κάνεις enable.

Φίλε Θεόδωρε, για να συγκρίνεις δύο επεξεργαστές, πρέπει να ανήκουν στην ίδια κατηγορία συχνότητας και τεχνολογίας. Το ποιος είναι καλύτερος θα εξαρτηθεί από το ποιος έχει τις καλύτερες επιδόσεις στη μικρότερη τιμή. Για παράδειγμα, ο επεξεργαστής που αναφέρεις τρέχει στα 120MHz και είναι λίγο πιο γρήγορος από έναν Pentium στα 150. Τελικά, φαίνεται ότι οι Cyrix είναι πιο γρήγοροι από τους Pentium. ■

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

ΑΡΧΙΚΗ ΟΘΟΝΗ

Αγαπητό PC Master, Θα ήθελα τη συμβουλή σου για ένα πρόγραμμα που θέλω να φτιάξω σε QWBasic. Παρόλο που έχω συλλάβει την ιδέα του προγράμματος, έχω κολλήσει. Θέλω να μάθω πώς μπορώ, αφού έχω βάλει τη δισκέτα με το πρόγραμμα, να πληκτρολογώ Virus και να εμφανίζεται μία οθόνη. Στο επάνω μέρος της να βρίσκεται ένα τετράγωνο με τις λέξεις "ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΜΠΑΤΖΑΚΙΔΗΣ". Στο κάτω μέρος της οθόνης να υπάρχουν δύο ονόματα αρχείων και με βελάκια και το ENTER να διαλέγεις όποιο από τα δύο θέλεις. Το πρώτο αρχείο θα ονομάζεται "Ioi" και το δεύτερο "Περισσότερες πληροφορίες". Επίσης, για έξοδο από το πρόγραμμα θα ήθελα να πληκτρολογώ τον αριθμό 15 και ENTER και να βγαίνω από αυτό. Ετσι, επιλέγοντας ένα από τα δύο αρχεία, θα πηγαίνεις και θα διαβάζεις ό,τι βρίσκεται εκεί.

Με πολλή αγάπη,
Αθανάσιος Μπατζακίδης

ΥΓ. 1: Ελπίζω στη δημοσίευση του γράμματός μου.
ΥΓ. 2: Γεια χαρά!!!!
ΥΓ. 3: Ακόμη, σας στέλνω ζωγραφισμένη την οθόνη όπως ακριβώς τη θέλω για να μη γίνουν λάθη.

✔ Το πρόγραμμα screen.bas δείχνει πώς μπορείς να φτιάξεις την οθόνη που θέλεις καθώς και πώς να επιλέγεις το επιθυμητό αντικείμενο με τα πλήκτρα κίνησης δρομέα ή να τερματίζεις την εκτέλεση του προγράμματος πληκτρολογώντας τον αριθμό 15 και ENTER. Προκειμένου να μπορείς να τρέχεις το πρόγραμμα πληκτρολογώντας Virus και ENTER από το σύμβολο προτροπής του DOS, θα πρέπει να εφαρμόσεις μία από τις ακόλουθες λύσεις:

α) Να χρησιμοποιήσεις έναν μεταγλωττιστή Basic (όπως η Quick Basic) και να φτιάξεις ένα εκτελέσιμο αρχείο με το όνομα Virus.

β) Να γράψεις σε μία δισκέτα τον διερμηνευτή QBasic (διανέμεται μαζί με το DOS 5.0 και τις μεταγενέστερες εκδόσεις, οπότε θα πρέπει να τον βρεις στον κατάλογο DOS του σκληρού σου δίσκου με το όνομα QBASIC.EXE) και το πρόγραμμα που ακολουθεί (έστω ότι το πρόγραμμα έχει γραφεί σε ένα αρχείο που ονομάζεται VIRUS.BAS). Θα πρέπει να φτιάξεις ένα αρχείο VIRUS.BAT που θα περιέχει την εντολή:

@ QBASIC /RUN VIRUS.BAS

Στο πρόγραμμα screen.bas θα πρέπει να εισαγάγεις τις κατάλληλες εντολές που πρέπει να εκτελούνται όταν ο χρήστης διαλέξει μία από τις δύο επιλογές.

Στην περίπτωση που πρέπει να εκτελείται κάποιο πρόγραμμα όταν ο χρήστης διαλέξει κάποια επιλογή, η πιο κατάλληλη εντολή είναι η:

SHELL όνομα-προγράμματος

ενώ αν θέλεις να διαβάζει ο χρήστης τα περιεχόμενα ενός αρχείου ASCII, μπορείς είτε να διαβάζεις μία προς μία τις γραμμές του αρχείου και να τις τυπώνεις στην οθόνη είτε να καλείς μία εφαρμογή εμφάνισης ή επεξεργασίας κειμένου (text editor ή text viewer).

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ

Αγαπητό PC Master, Ασχολούμαι με την QBasic και έχω κάποιες απορίες.

α) Πώς μπορώ να σώσω μία εικόνα γραφικών; Σημείωσε ότι τα γραφικά είναι σε Screen 1 και η κάρτα του Η/Υ μου είναι CGA. Πώς μπορώ να την ανακτήσω;

β) Πώς μπορώ να σώσω ένα τμήμα της οθόνης, π.χ. το ορθογώνιο με συντεταγμένες (50, 50) για την πάνω αριστερά γωνία και (100, 100) για την κάτω δεξιά γωνία; Πώς μπορώ να το ανακτήσω και να το τοποθετήσω στην ίδια θέση; Πώς μπορώ να το τυπώσω;

γ) Πώς φτιάχνουμε ένα ρολόι στην κάτω-δεξιά γωνία της οθόνης που να δείχνει την πραγματική ώρα ανά πάσα στιγμή;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Θύμιος Π.

ΥΓ.: Σε παρακαλώ, απάντησε γρήγορα, διότι χρειάζομαι τις απαντήσεις για το σχολείο.

✔ α) Ο τρόπος αποθήκευσης και ανάκτησης της οθόνης σε αρχείο (όταν η οθόνη βρίσκεται σε κατάσταση 1) υπάρχει στο πρόγραμμα Savscr.bas

Η αποθήκευση γίνεται στη διαδικασία SaveScreen, όπου τα περιεχόμενα της οθόνης μεταφέρονται σε μία ενδιάμεση μνήμη, μεγέθους 16020 bytes, μέσω της εντολής GET και από εκεί γράφονται στο δίσκο μέσω της εντολής BSAVE.

Στη διαδικασία LoadScreen ακολουθείται η αντίστροφη διαδικασία, δηλαδή τα περιεχόμενα της οθόνης μεταφέρονται από το δίσκο σε μία ενδιάμεση περιοχή μνήμης μέσω της εντολής BLOAD και από εκεί τοποθετούνται στην οθόνη μέσω της εντολής PUT.

β) Η διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί για να σωθεί ένα τμήμα της οθόνης σε αρχείο και στη συνέχεια να ανακτηθεί και να εμφανιστεί στην οθόνη είναι παρόμοια με τη μέθοδο που χρησιμοποιήθηκε για την αποθήκευση και ανάκτηση ολόκληρης της οθόνης, με τη διαφορά ότι οι διαδικασίες αποθήκευσης και ανάκτησης πρέπει να εφοδιαστούν με επιπλέον ορίσματα που να δείχνουν ποιο τμήμα της οθόνης πρέπει να αποθηκευτεί και πού θα εμφανιστεί το τμήμα που ανακτήθηκε, αντίστοιχα. Το πρόγραμμα savereg.bas δείχνει έναν τρόπο κωδικοποίησης της ζητούμενης διαδικασίας.

Το τύπωμα εικόνας σε εκτυπωτή δυστυχώς δεν μπορεί να κωδικο-

ποιηθεί χωρίς να είναι γνωστός ο τύπος του εκτυπωτή στον οποίο θα γίνει η εκτύπωση, δεδομένου του ότι διαφορετικοί εκτυπωτές (και ειδικά οι έγχρωμοι) χρησιμοποιούν διαφορετικές εντολές για εκτύπωση γραφικών.

γ) Ο τρόπος εμφάνισης ρολογιού πραγματικού χρόνου στην κάτω-αριστερή γωνία της οθόνης φαίνεται στο πρόγραμμα timer2.bas Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα, με ελάχιστες τροποποιήσεις, να ενημερώνεται το ρολόι κάθε δευτερόλεπτο ή κάθε λεπτό (φυσικά, στην τελευταία περίπτωση δεν εμφανίζεται μετρητής δευτερολέπτων).

ΥΓ.: Η απάντησή μας φθάνει μάλλον καθυστερημένα, μια και τα σχολεία έχουν κλείσει πλέον. Γεγονός είναι ότι προσπαθούμε να απαντάμε στα γράμματά σας τηρώντας τη σειρά άφιξής τους, διαφορετικά κάποια από αυτά δεν θα απαντηθούν ποτέ.

ΑΠΟ QBASIC ΣΕ TURBO PASCAL

Αγαπητό PC Master,
Θα ήθελα να μου μεταφράσεις (αν γίνεται) αυτό το πρόγραμμα που είναι γραμμένο σε Quick Basic 4.5 σε Borland Turbo Pascal 7.0. Δεν χρειάζεται να το δημοσιεύσεις κιόλας, αρκεί να το βάλεις στο CD.

Τέλος, θα ήθελα ένα πρόγραμμα γραμμένο σε Turbo Pascal 7.0 που να περιλαμβάνει διαχείριση αρχείων, ώστε να μάθω πώς λειτουργούν οι εντολές save και load. Για παράδειγμα, καλό θα ήταν να έβαζες στο CD ένα πρόγραμμα όπου θα καταχωρίζουμε το ονοματεπώνυμο, τη διεύθυνση και το τηλέφωνο.

Σας ευχαριστώ πολύ,
Δαουκόπουλος Φίλιππος

✔ Η μετάφραση του προγράμματος σε Turbo Pascal υπάρχει στο πρόγραμμα tran2pas.pas. Η λίστα είναι προϊόν "μηχανιστικής" μετάφρασης και δεν έγινε καμία προσπάθεια να προσαρμοστεί το ύφος του προγράμματος στους κανόνες δομημένου προγραμματισμού της Pascal.

Σε ό,τι αφορά το δεύτερο ερώτημα, ένα πρόγραμμα για διαχείριση εγγραφών γραμμένο σε QBasic έχει δημοσιευτεί στο τεύχος 68, στη στήλη How To. Οι βασικές αρχές για τον τρόπο πρόσθεσης, αναζήτησης και διαγραφής εγγραφών επιδεικνύονται στο πρόγραμμα αυτό, ενώ η προσαρμογή του σε Pascal είναι αρκετά απλή υπόθεση.

ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΗΧΟΙ

Αγαπητό PC Master, Είμαι καινούριος αναγνώστης σου και σου γράφω επειδή θέλω να μου λύσεις μερικές απορίες, οι οποίες είναι:

1. Εδώ και δύο μήνες έχω αγοράσει έναν AM 486 DX2/80 με 8 MB RAM, SVGA CL GD5429 1 MB-2 MB, HDD 420 MB VL EIDE, SVGA 14" COLOR MONITOR LR/NI, VERTOS 300 2X CD-ROM DRIVE, SOUND PLAYER 16 BIT CARD SB PRO ΣΥΜΒΑΤΗ, FDD 1.44 MB και τα Windows 95 προεγκατεστημένα. Νομίζεις ότι το σύστημά μου ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των παιχνιδιών και προγραμμάτων σε CD-ROM; Μπορώ να το χρησιμοποιήσω για προγραμματισμό σε C ή άλλες γλώσσες άνετα; Τα παιχνίδια SHANNARA, THE DIG, MISSION CRITICAL και MK3 θα τρέχουν γρήγορα στον υπολογιστή μου;

2. Θέλω να μου πεις πώς γίνεται μέσα από την QBasic ή την Pascal, όταν πατάω το ESC, να με βγάζει στο DOS οποιαδήποτε στιγμή του προγράμματος και, αν γίνεται, να παίζει διακριτικά από την αρχή έως το τέλος του προγράμματος, ένα αρχείο .WAV ή .MID ή κάτι σαν background music, χωρίς να επηρεάζει τη ροή του προγράμματος.

3. Θέλω επίσης να μου πεις πώς μπορώ, αν γίνεται, να εμφανίσω στην QBasic αρχεία BMP ή PCX 8 bit με ανάλυση 320x200 και 640x480.

Φιλικά,
Αγγελακόπουλος Στάθης

ΥΓ. 1: Νομίζω ότι πρέπει στο CD να βάζετε περισσότερα playable αντί για rolling demos, για να γίνει ακόμα καλύτερο και συγγνώμη αν σε κούρασα με το γράμμα μου.

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση γιατί θέλω πολύ αυτές τις απαντήσεις. BYE!

✔ 1. Το μηχάνημά σου ανταποκρίνεται στις τρέχουσες απαιτήσεις των περισσότερων παιχνιδιών. Με τη φόρα που έχουν πάρει όμως οι εταιρίες, δεν αποκλείεται σύντομα να δούμε απαιτήσεις για 16 MB RAM ή για CD-ROM τουλάχιστον τετραπλής ταχύτητας. Σχετικά με τις γλώσσες προγραμματισμού τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά, μια και οι περισσότερες νέες εκδόσεις της Visual C, Borland C++, Visual Basic κ.λπ. απαιτούν 8 MB μνήμης ως ελάχιστο όριο για να δουλέψουν και, συνήθως, δεν έχουν ικανοποιητική απόδοση σε μηχανήματα που καλύπτουν ακριβώς το ελάχιστο όριο. Μία αναβάθμιση σε 16 MB είναι πιθανότατα απαραίτητη, αν προτίθεσαι να ασχοληθείς σοβαρά με τον προγραμματισμό σε περιβάλλον Windows 95.

2. Ο τρόπος να τερματίζεις την εκτέλεση του προγράμματός σου όταν πατηθεί το Escape και να ακούγεται κάποια μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια της εκτέλεσής του υπάρχει στο πρόγραμμα squit.bas.

Η παγίδευση του πλήκτρου Escape γίνεται μέσω των εντολών KEY και ON KEY (προσοχή στο γεγονός ότι απαιτούνται δύο ορισμοί πλήκτρων για να καλυφθούν οι περιπτώσεις να είναι πατημένο το NumLock ή να μην είναι), ενώ η μουσική υπόκρουση βασίζεται στην εντολή PLAY.

Δυστυχώς, η εκτέλεση WAV και MID κομματιών μέσα από QBasic ή Pascal δεν μπορεί να καλυφθεί στην παρούσα στήλη, λόγω του εκτενούς του θέματος. Οσον αφορά τώρα στην Pascal τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα, προκειμένου να επιτευχθεί παγίδευση του Esc (πρέπει να επανοριστεί ο χειριστής

Φίλοι μας, μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών και σύμφωνα με την επερχόμενη νέα μορφή του περιοδικού μας, από αυτόν το μήνα τα listings της στήλης θα περιέχονται μόνο στο συνοδευτικό CD. Ελπίζουμε ότι και αυτή η αλλαγή, όπως και όσες θα επακολουθήσουν, θα φέρουν τη μορφή του PC MASTER πιο κοντά στις δικές σας προτιμήσεις.

διακοπών πληκτρολογίου) και για τη μουσική υπόκρουση (πρέπει να δημιουργηθεί εξαρχής υποσύστημα με ουρά από μουσικές νότες), οπότε σε αυτό το τεύχος περιοριζόμαστε να καλύψουμε την QBasic.

3. Δεδομένου του ότι η QBasic δεν υποστηρίζει την κατάσταση οθόνης 640x480x256 (δεν υπάρχει κατάλληλη παράμετρος στην εντολή SCREEN που να φέρνει την οθόνη σε κατάσταση 256 χρωμάτων με ανάλυση 640x480), το πρόγραμμα bmp256.bas αναλαμβάνει να δείξει εικόνες 256 χρωμάτων, με μέγιστο μέγεθος 320x200 (SCREEN 13).

Από τη στιγμή που η εικόνα θα εμφανιστεί στην οθόνη, τμήματά της (ή και το σύνολό της) μπορούν να μεταφερθούν στη μνήμη μέσω της συνάρτησης GET ή να υποστούν οποιαδήποτε άλλη επεξεργασία, μέσω άλλων εντολών που παρέχει η QBasic.

ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ

Αγαπητό PC Master, Ρώτησα αρκετούς προγραμματιστές, αλλά κανείς δεν απάντησε στην απορία μου, διότι δεν τους είχε τύχει τέτοια περίπτωση ξανά. Εχω έναν 386DX στα 40 MHz, 4 MBytes RAM και 500 MBytes σκληρό δίσκο.

Λοιπόν, όταν μία μέρα μπήκα στο SETUP (πατώντας DEL όταν ανοίγω το PC), έβαλα κατά λάθος έναν κωδικό που μου δημιουργεί το εξής πρόβλημα: Οταν τον ανοίγω (τον PC) μου ζητάει αυτόν τον κωδικό για να με βάλει στο DOS και γενικά σε όλα τα προγράμματα. Εγώ δεν ξέρω τον κωδικό. Σε παρακαλώ, πες μου έναν τρόπο με τον οποίο αυτός ο κωδικός θα σπάσει, έστω κι αν σβηστούν όλα τα άλλα αρχεία μου.

Με σεβασμό,

Δημήτρης Μαρκόπουλος

✔ Προφανώς, παίζοντας με το πρόγραμμα ρύθμισης του BIOS κατάφερες να ενεργοποιήσεις το μηχανισμό προστασίας, με τον οποίο εισάγεις μία συνθηματική λέξη και την οποία εν συνεχεία ζητά ο υπολογιστής προκειμένου να σου επιτρέψει να εργαστείς.

Ο μόνος τρόπος να "ξανααποκτήσεις" τον υπολογιστή σου είναι να τον κάνεις να ξεχάσει αυτή τη συνθηματική λέξη. Ο υπολογιστής την έχει αποθηκεύσει στη μνήμη C-MOS, ένα ολοκληρωμένο μικρής χωρητικότητας και χαμηλής κατανάλωσης, και για να αδειάσουν τα περιεχόμενά της θα πρέπει να βραχυκυκλωθούν οι ακροδέκτες τροφοδοσίας του, ώστε να αδειάσει η μπαταρία της και να μείνει προσωρινά χωρίς τροφοδοσία σε ηλεκτρικό ρεύμα. ΜΗΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΟΜΩΣ ΝΑ ΤΗ ΒΡΑΧΥΚΥΚΛΩΣΕΙΣ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ, εκτός αν είσαι εντελώς σίγουρος ότι θα τα καταφέρεις.

Απροσεξία ή οποιοδήποτε λάθος αρκούν για να προκληθεί ανεπανόρθωτη ζημιά στα άλλα κυκλώματα του υπολογιστή. Ο ασφαλέστερος τρόπος είναι να βρεις έναν εξειδικευμένο τεχνικό, πιθανότατα σε κάποιο κατάστημα που παρέχει τεχνική υποστήριξη ή επιδιορθώνει βλάβες σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Υπάρχουν πάντως και καλά νέα στην όλη υπόθεση, μια και δεν είναι απαραίτητο να χαθούν τα αρχεία που βρίσκονται στο σκληρό δίσκο.

Απαραίτητη προϋπόθεση γι' αυτό είναι το BIOS και ο σκληρός δίσκος να υποστηρίζουν λειτουργία αυτόματης ανίχνευσης παραμέτρων του σκληρού δίσκου (κάτι πολύ πιθανό) ή να έχεις κάπου σημειωμένες τις παραμέτρους, ώστε να τις εισαγάγεις στο SETUP του BIOS (οι παράμετροι του σκληρού δίσκου είναι ο αριθμός των κυλίνδρων, το πλήθος κεφαλών και ο αριθμός τομέων ανά τροχιά). Ακόμη και αν δεν ισχύει τίποτε από αυτά, μπορείς να δεις το μοντέλο του σκληρού δίσκου (το σωστότερο, βέβαια, θα ήταν να το δει ο τεχνικός που θα αναλάβει να συνεφέρει τον υπολογιστή) και να επικοινωνήσεις με την αντιπροσωπία, από όπου θα σου δώσουν τις απαραίτητες πληροφορίες.

ΛΙΣΤΑ ΣΕ TURBO PASCAL

Αγαπητό PC Master, Είμαι συνδρομητής σου εδώ και δύο χρόνια και μέσα από τις σελίδες σου βρήκα ό,τι χρειάζεται ένας PC user. Δουλεύω σε Turbo Pascal 7.0 και θα ήθελα τη βοήθειά σου. Πώς είναι δυνατόν να δημιουργήσω πρόγραμμα το οποίο θα εμφανίζει στην οθόνη ονόματα το ένα κάτω από το άλλο και τα οποία θα φωτίζονται με μία μπάρα;

Τα ονόματα να βρίσκονται στη μέση της οθόνης και η μπάρα να έχει μήκος 20-25 χαρακτήρες. Η φωτεινή μπάρα να μετακινείται με τα πλήκτρα κίνησης δρομέα και όταν φθάσει στο τελευταίο όνομα, τα υπόλοιπα να μετακινούνται πάνω ή κάτω. Η μετακίνηση των ονομάτων γίνεται για να μπορέσουμε να φωτίσουμε τα υπόλοιπα ονόματα, που ο αριθμός τους ξεπερνάει τα 100. Με το πάτημα του Enter πάνω σε ένα όνομα, να εκτελείται στο DOS η εντολή:

SEE <όνομα αρχείου που αντιστοιχεί στο όνομα που επιλέξαμε>. Κάθε όνομα αντιστοιχεί σε ένα αρχείο, π.χ.

Ευθυμιάδης <—> name.003

Τσούτσας <—> name.004

Οπως γνωρίζετε, το πρόγραμμα SEE.COM <filename.ext> διαβάζει ένα αρχείο και το εμφανίζει στην οθόνη. Η έξοδος γίνεται με το Esc. Μετά το Esc να επιστρέφουμε στην οθόνη επιλογής ονόματος.

Ευχαριστώ προκαταβολικά,

Ευθυμιάδης Βίκτορας

✔ Το πρόγραμμα recshow.pas προσφέρει τις λειτουργίες που περιγράφεις. Τα ονόματα που εμφανίζονται στην οθόνη, καθώς και το όνομα του αρχείου που αντιστοιχεί σε κάθε όνομα, διαβάζονται από ένα αρχείο στο δίσκο, το persons.dat. Το αρχείο αυτό είναι δομημένο με ζεύγη γραμμών, στα οποία η πρώτη γραμμή περιέχει το όνομα και η δεύτερη το όνομα του αρχείου που αντιστοιχεί σε αυτό.

Αν βρεθεί κενή γραμμή στο αρχείο στη θέση ονόματος, αυτό εκλαμβάνεται από το πρόγραμμα ως τέλος των ονομάτων που επιθυμούμε να παρουσιαστούν (με άλλα λόγια, μην αφήνετε κενές γραμμές στο αρχείο).

Σύμφωνα με τα παραπάνω, το παράδειγμα που αναφέρεις θα πρέπει να εισαχθεί στο αρχείο persons.dat με τη μορφή:

```
Ευθυμιάδης
name.003
Τσούτσας
name.004
```

Η δομή αυτή επιλέχθηκε γιατί είναι πολύ εύκολο να τροποποιηθεί το αρχείο με οποιονδήποτε επεξεργαστή κειμένου. ■

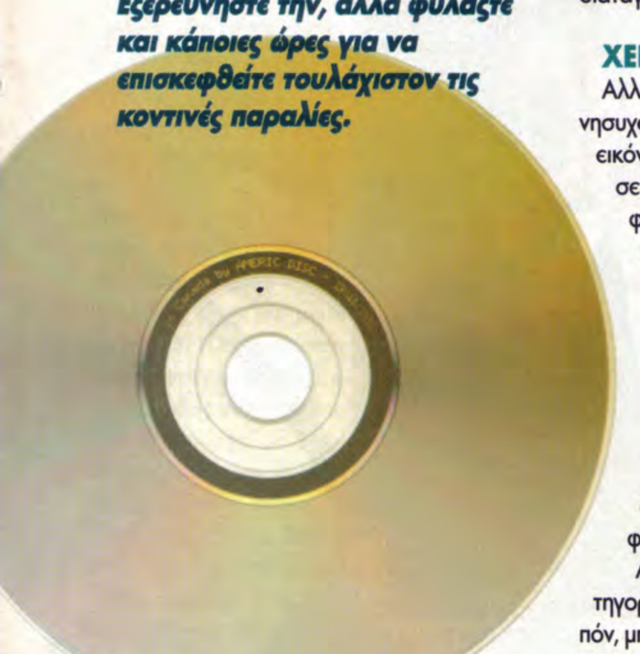

Τώρα
Ακούτε...
Εικόνα!
Απολαύστε μουσική με εικόνα και ήχο
Jeronimo Groovy T.V.
Η πιο σύγχρονη τηλεόραση.
Ακούστε σε Πρώτη Μετάδοση τις επιτυχίες Ευρώπης, Αμερικής και Ελλάδας.
Όλα τα Top Hits, Non-Stop Music
ενδιαφέρουσες Συνεντεύξεις,
όλες τις Νέες Κυκλοφορίες
Ελληνική Μοντέρνα Μουσική,
και τα αγαπημένα μας Oldies.
Τώρα, ξεχάστε το zapping.
Jeronimo Groovy T.V., από το πρωί,
μέχρι το... άλλο πρωί!
JERONIMO
GROOVY
TV
Ο Μουσικός Σταθμός
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΑΙΘΡΙΟ" ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 40, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 689 6950 - 2

CD-ROM

Pages

Επιμέλεια CD-ROM/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

Το καλοκαίρι έχει μπει για τα καλά και η ζέστη που επικρατεί στην πόλη κάνει όσους βρίσκονται ακόμα σε αυτή να ονειρεύονται τα υπέροχα νησιά μας. Εμείς, πάντως, ετοιμάσαμε για εσάς ένα ακόμα λαχταριστό CD-ROM, με μερικά από τα πιο "καυτά" demos που υπάρχουν. Μην παραλείψετε να δείτε το demo του εκπληκτικού The Pandora Directive καθώς και αυτό του εντυπωσιακού Settlers 2. Αναμένουμε και τα δύο με μεγάλη αγωνία. Στα utilities υπάρχουν, μεταξύ άλλων, οι τελευταίες εκδόσεις του Netscape Navigator 16 και 32 bit και η τελευταία έκδοση του γνωστού αντιβιοτικού MacAfee. Βέβαια, στο CD θα βρείτε όλη την υπόλοιπη πλούσια θεματολογία που έχουμε κάθε μήνα. Εξερευνήστε την, αλλά φυλάξτε και κάποιες ώρες για να επισκεφθείτε τουλάχιστον τις κοντινές παραλίες.



WINDOWS UPGRADE

Οι ανάγκες της εποχής λέγονται σήμερα και "Windows 95". Αφού οι περισσότεροι από εσάς τα έχετε ήδη εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και τρέχετε από εκεί το CD, έπρεπε να προσαρμοστούμε στις απαιτήσεις τους. Ετσι, λοιπόν, τα Windows προγράμματα τρέχουν από το interface απευθείας μέσα από τα 95 και δεν τα καλούν όταν βρίσκεστε σε DOS. Αν χρησιμοποιείτε 3.1, κάντε μια αντιγραφή και μετά file/run (ή μόνο το δεύτερο, απευθείας από το CD).

ΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Κατά την κατασκευή του interface του CD, μεγαλύτερο βάρος δόθηκε στην ευχρηστία και την απλότητα. Το CD του "PC Master", λοιπόν, χαρακτηρίζεται από απουσία απαίτησης εγκατάστασης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνει ο χρήστης είναι να μεταφερθεί στο root του CD-ROM του και να καλέσει το αρχείο pcm.bat. Αυτή θα είναι μία από τις λίγες φορές που θα απαιτηθεί το πληκτρολόγιο (αν η κλήση γίνει από DOS), καθώς τα περισσότερα προγράμματα, ακόμα και όσα απαιτούν εγκατάσταση, καλούνται από το interface αυτόματα μετά την εγκατάστασή τους - click & play στην πράξη! Μετά την εμφάνιση στην οθόνη ενός εισαγωγικού animation, το πρόγραμμα "φορτώνεται" και περιμένει τις διαταγές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αλλο ένα θέμα το οποίο δεν πρέπει να ανησυχεί τον άπειρο χρήστη. Στην εισαγωγική εικόνα του προγράμματος (αφού διαβάσετε τα περιεχόμενά της), απλώς μεταφερθείτε με το mouse πάνω στο κόκκινο κουμπί στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης και κάντε κλικ εκεί. Μετά από αυτή την ενέργεια, πρέπει να βλέπετε μπροστά σας το κεντρικό menu του προγράμματος. Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε σε ποια επιμέρους κατηγορία προγραμμάτων θέλετε να μεταφερθείτε, κάνοντας ένα απλό κλικ στο σημείο όπου αναγράφεται αυτή.

Ας θεωρήσουμε ότι επιλέξατε την κατηγορία shareware games. Βλέπετε, λοιπόν, μπροστά σας μία χρυσαφένια οθόνη, με το όνομα της κατηγορίας που επιλέχθηκε. Κάτω από αυτό εμφανίζεται μία σειρά από τριάδες buttons. Κάθε τριάδα αφορά στο πρόγραμμα που αναγράφεται στο πρώτο και μεγαλύτερο από αυτά. Με κλικ, λοιπόν, πάνω στο button στο οποίο αναγράφεται το όνομα του προγράμματος που έχετε επιλέξει, αυτό εκτελείται απευθείας από το CD ή εγκαθίσταται στο σκληρό σας δίσκο και εν συνεχεία εκτελείται.

Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί η προσπάθεια που έχει καταβληθεί ώστε να μη χρειάζεται να εγκαταλείψει ο χρήστης το περιβάλλον προς αναζήτηση του αρχείου που πρέπει να τρέξει, προκειμένου να εκτελεστεί το πρόγραμμα μετά την εγκατάσταση. Αντιθέτως, το interface, αφού έχει εγκαταστήσει το πρόγραμμα, θα τρέξει το setup του και αμέσως μετά θα καλέσει το αρχείο που απαιτείται για την εκτέλεση. Οι επιπλέον δυνατότητες που υπάρχουν και αφορούν σε κάποιο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση των οδηγιών του στην οθόνη και η αντιγραφή του στο σκληρό δίσκο. Με κλικ στο instructions, το οποίο βρίσκεται κάτω και αριστερά από το button με το όνομα του προγράμματος, εμφανίζεται στην οθόνη σας το αρχείο που συνοδεύει το πρόγραμμα και το οποίο περιέχει οδηγίες εκτέλεσής του ή περιγραφή του.

Με κλικ στο button "copy", που βρίσκεται αριστερά από το "instructions", σας ζητείται ο δίσκος και το directory στο οποίο επιθυμείτε να αντιγράψετε τα αρχεία του προγράμματος. Για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη χωρίς να αντιγράψετε το πρόγραμμα, πατήστε απλώς το πλήκτρο "Escape".

Στην οθόνη που εξετάζουμε, αυτή των shareware games, αλλά και σε κάθε επιμέρους περιοχή του interface, μπορείτε να παρατηρήσετε ακόμα δύο buttons: το "exit" που βρίσκεται κάτω αριστερά και το λογότυπο του "PC Master" (κάτω δεξιά). Αν πατήσετε αυτό, επιστρέφετε στο κεντρικό menu του interface, ενώ με κλικ στο exit εγκαταλείπετε το πρόγραμμα, κατόπιν επιβεβαίωσης. Το τελευταίο μπορεί να επιτευχθεί άμεσα με το πλήκτρο "Escape".

Η ανωτέρω διάταξη των buttons και ο τρόπος χειρισμού ισχύουν για όλες τις περιοχές του interface, με κάποιες όμως διαφοροποιήσεις. Συγκεκριμένα στα demos, λόγω του μεγέθους που θα καταλάμβαναν στο σκληρό σας δίσκο, δεν έχει κριθεί σκό-

πιμη η ύπαρξη button αντιγραφής, ενώ στα patches δεν υπάρχει δυνατότητα εκτέλεσης, εφόσον δεν πρόκειται για εκτελέσιμα προγράμματα.

Τέλος, όσον αφορά στα solutions, εφόσον πρόκειται για κείμενα, αν πατήσετε το button στο οποίο αναγράφεται το όνομα της λύσης, αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.

FOR COMMAND LINE LOVERS

Αν και το interface είναι γραμμένο για εκτέλεση σε DOS και δημιουργημένο με τέτοιον τρόπο ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην εκτέλεση των προγραμμάτων, ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου του μηχανήματός τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη.

Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι στο μέγιστο "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπερδέψουν τον χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Στο root του CD υπάρχει και το treeinfo.ncd. Συνεπώς, μπορείτε άφοβα να χρησιμοποιήσετε το Alt+F10 του Norton Commander ή το NCD για να μεταφερθείτε σε κάποιο directory.



Επίσης, για την εκτέλεση των demos υπάρχει το αρχείο batch.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface - και γενικότερα του CD -, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να παρουσιαστούν κάποια προβλήματα που πιθανώς θα αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις ενός υπολογιστή.

HARDWARE

Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα PC με 4 MB (αν και κάποια demos θα απαιτήσουν 8 για την εκτέλεσή τους), CD-ROM drive, Super VGA κάρτα οθόνης και mouse, δηλαδή η ελάχιστη δυνατή σύνθεση ενός multimedia PC. Βέβαια, καλό θα ήταν να υπήρχε και κάρτα ήχου (κατά προτίμηση Sound-Blaster ή συμβατή)...

SOFTWARE

Εδώ οι ιδιαιτερότητες αφορούν όχι τόσο στο interface όσο στα προγράμματα που περιέχει το CD και κατά κύριο λόγο στα demos. Πάντως, αν υπάρχει mouse και ο driver του είναι φορτωμένος στο σύστημά σας (κάποιο πρόγραμμα που συνήθως ακούει στο όνομα mouse.com ή mouse.exe και μπορείτε να το φορτώσετε γράφοντας "mouse" στο command line), το interface θα τρέξει χωρίς προβλήματα. Αν κάτι τέτοιο δεν συμβεί, αυτό ίσως να οφείλεται στις δυνατότητες της κάρτας οθόνης σας. Σε μία τέτοια περίπτωση, δοκιμάστε να φορτώσετε κάποιον vesa driver στο σύστημά σας και καλέστε το pcm.bat ξανά.

Στους χρήστες των Windows προτείνεται η έξοδος από αυτά, αφού τα περισσότερα προγράμματα του CD είναι γραμμένα για περιβάλλον DOS και ενδέχεται να δυσλειτουργήσουν κάτω από το παραθυρικό περιβάλλον. Πάντως, αν έχετε τα Windows 95 εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και αρκετή μνήμη (16 MB), μάλλον δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στο CD-ROM του PC Master ένα subdirectory αφιερωμένο στα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του.

Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας.

Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAME DEMOS

Η πρώτη και μεγαλύτερη κατηγορία (από άποψη χωρητικότητας, βέβαια) του παρόντος CD. Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.

BAD MOJO: Ανατριχιαστικό adventure για Windows και για πολύ γερά νεύρα.

BATTLES IN TIME: Κλασικό παιχνίδι στρατηγικής.

CHAOS OVERLORDS: Προσοχή στην εγκατάσταση των DirectX drivers.

DEADLY ENCOUNTERS: Ενα flight simulator.

FLIGHT UNLIMITED: Ενα flight simulator.

FOZZIE: Παιχνίδι για Win 95 στο οποίο προσπαθείς να πετύχεις τις ντομάτες που σου έρχονται και με μουσική από το Muppet Show.

FURY 3: Flight simulator από τη Microsoft.

THE PANDORA DIRECTIVE: Το νέο φανταστικό adventure της Access στα πρότυπα του Under A Killing Moon.

SETTLERS 2: Η συνέχεια του δημοφιλούς παιχνιδιού με θαυμάσια γραφικά 1024x768.

THEXDER: Καλό παιχνίδι της SIERRA για Win 95.

TOYS: Μία μοναδική πρόταση για το DESKTOP σας.

VIRTUAL CHESS: Ενα πολύ καλό σκάκι για Windows.

VR SOCCER: Ανανεωμένη εκδοχή του Actua Soccer.

WARBIRDS: Αλλο ένα πολεμικό flight simulator.

WHIPLASH: Θεαματικό τρισδιάστατο racing game.



BAD MOJO

SHAREWARE GAMES

Μία κατηγορία παιχνιδιών που συχνά παρουσιάζει τεράστιες εκπλήξεις. Μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα αυτών σε εθισμό. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

BATTLE GRID: Η κλασική Ναυμαχία.

BGAMES: Συλλογή επιτραπέζιων παιχνιδιών όπως σκάκι, τάβλι κ.λπ.

BIO MENAGE: Η μάχη των δρόμων.

CAPTURE THE FLAG: Προστάτεψε τη σημαία σου και πάρε αυτή των άλλων.

COMET BUSTERS: Ενα γρήγορο arcade game για Windows.

DINOSLOT: Κουλοχέρης με δεινόσαυρους.

DECLARATION OF WAR: Ενα σύγχρονο παιχνίδι στρατηγικής για Windows.

GUNSHIP 2000: Flight simulator με ελικόπτερο.

MAC BLASTER: Προστάτεψε τον υπολογιστή σου από τους εισβολείς.

MORDOR: Ενα role-playing για Windows.

PC CHESS: Σκάκι για τον υπολογιστή.

POKER: Πόκερ για τον υπολογιστή.

SIX FEET UNDER: Ενα παιχνίδι-παζλ με πλούσια δράση για Windows.

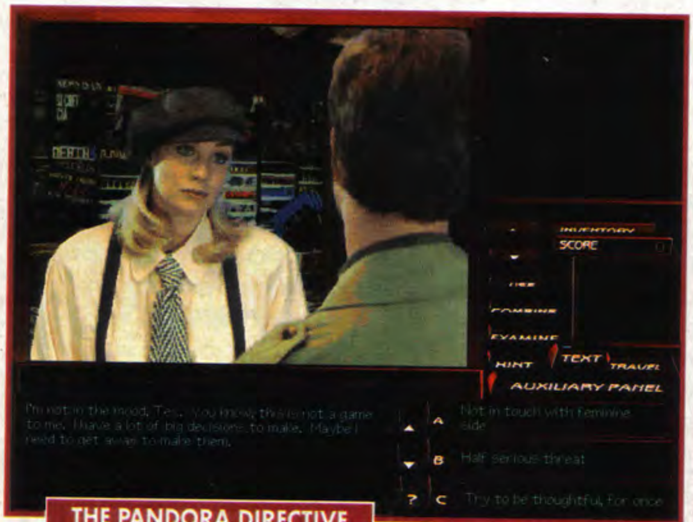
SLIDERS: Παιχνίδι-παζλ για Win 95.

TAI-PEI: Το γνωστό παιχνίδι παρατηρητικότητας.

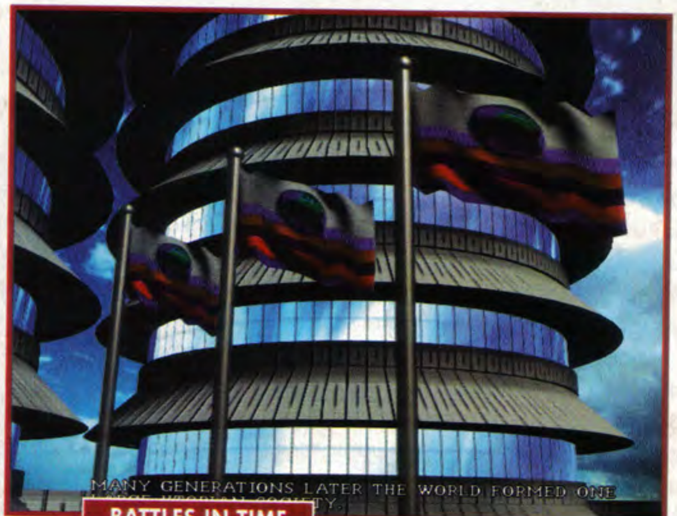
ZENTRIS: Tetris clone για DOS.

UTILITIES

Εδώ θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις utilities (Internet tools, virus killers, players



THE PANDORA DIRECTIVE



BATTLES IN TIME

κ.λπ.) που δεν αφήνουν αδιάφορο κανένα χρήστη.

ACDC: Image viewer για Win 95.
CHARTIST: Σχεδιαστής διαγραμμάτων ροής με πολλά fonts, σχήματα κ.λπ.
EUDORA: Internet mailer.
FP-223: Προστατευτικό από ιούς.
HYPER TERMINAL: Πρόγραμμα επικοινωνίας.
HYSNAP: Πρόγραμμα για capture οθονών.
IN CUBE: Πρόγραμμα ηχογραφήσεων.
MIDI MACHINE: Πρόγραμμα κατασκευής εφαρμογών πολυμέσων.



SETTLERS 2



WHIPLASH

NETSCAPE 1630B4M: Netscape Navigator για Windows.
NETSCAPE 3230B4M: Netscape Navigator για Win 95.
QUICK TIME 32BIT V2.11: Quick Time για Win 95.
SCAN V22FE: Anti-virus.
SURF: Surfing στο Internet.
UNIT CONVERTER: Μετατροπέας μονάδων μέτρησης.
SCAN V951203E: Η πιο πρόσφατη ασπίδα κατά των ιών.
WINFLIC: FLI/FLC player για Windows.

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των ακόλουθων προγραμμάτων:

- **DORNAN**
- **GRAND PRIX MANAGER**
- **SHERLOCK**
- **STEEL PANTHERS**
- **STAR TREK (25th ANIV.)**
- **TORIN'S PASSAGE**
- **XEEN**

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

- **ANVIL OF DAWN**
- **BARDS TALE 3**
- **BEAVIS & BUTTHEAD**
- **CONGO**
- **COUNTDOWN**
- **CRUISE FOR A CORPSE**
- **CYBERIA**
- **DAEDALUS ENCOUNTER**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η εκτίναξη στα ύψη της ωφέλιμης χωρητικότητας που παρέχει το CD - σε σχέση με αυτή μίας δισκέτας (ακόμα και high density) - μας έδωσε τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε πολύ περισσότερα από ένα προγράμματα αναγνωστών στην παρούσα έκδοση.

ANEKDOTA ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΟΣ ΜΟΥΤΖΙΑΣ: Ανέκδοτα.

BHT 200 ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΛΤΑΜΑΝΟΣ: Πληροφορίες για διάφορα παιχνίδια.

FOREST ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΑΡΡΗΣ: Αρκετά καλό game.

HANGING ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΝΤΩΝΙΟΥ: Η παλιά καλή κρεμάλα.

KATALOG ΜΙΧΑΛΗΣ ΔΟΥΓΚΛΕΡΟΥ: Αρχειοθέτηση προγραμμάτων.

MS PACMAN Α.Γ. ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ: Το γνωστό παιχνίδι.

SEFMA 2 ΡΟΔΙΤΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ: Line editor.

XORG ΤΖΟΙΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ: Διαχείριση δισκετοθήκης.

Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή No______ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ____________)

Υπογραφή ______________________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

Τ.Κ. ____________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ **ΗΛΙΚΙΑ** ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ______________________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC MASTER CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
E1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
E2.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.300
E3.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
E4.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.300
E5.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	3.100
E6.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.300
E7.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	3.100
E8.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
E9.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 200	3.100
E10.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.600
E11.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
E12.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100
E13.	**3D STUDIO σε μία εβδομάδα** Σελίδες 328	3.600
E14.	**ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ** Σελίδες 112,	2.500
E15.	**COREL DRAW! 6 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 344	3.600

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800
Π11.	**COBOL-ANSI 85** Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA** Β' Εκδοση Σελίδες 176	3.000
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
P5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
P6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
P7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300
P8.	**dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 416	5.800
P9.	**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!** Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	5.100
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.500
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	5.100
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.800
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	5.100
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	4.600
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	5.100
Λ20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.200
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	5.100
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.200
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.300
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.300
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**CORELDRAW! 6** Σελίδες 624	7.400
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.300
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.800
Λ30.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ31.	**PHOTOSHOP 3.0** Σελίδες 256	5.200
Λ32.	**BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 232	4.800
Λ33.	**3D STUDIO 3 & 4** Σελίδες 792	9.300
Λ34.	**ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** Σελίδες 248	4.800
Λ35.	**ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 160	3.100
Λ36.	**MICROSOFT OFFICE** Σελίδες 312	4.600
Λ37.	**ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** Σελίδες 432	5.100

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0, Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.800
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	3.100
G4.	**WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.500
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.500
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.800
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.800
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.800
G12.	**MS-DOS 6, Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.800
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.800
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.800
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8** Σελίδες 440	2.800
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.800
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	3.100
G18.	**1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 368	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

BUSINESS/MANAGEMENT

G19. WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 360

G20. WORD FOR WINDOWS 95 3.100
Σελίδες 312

HOME COMPUTING

H1. ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο 4.500
Σελίδες 266

H2. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 280

H3. ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο 5.100
Σελίδες 336

H4. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 416

H5. VIRUS SCAN, 2.600
Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB

H6. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 416

INTERNET TOOLS

I1. WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.700
Σελίδες 136

I2. HTML 2.700
Σελίδες 136

I3. GRAPHICAL CLIENTS 2.700
Σελίδες 136

I4. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.100
Σελίδες 120

I5. WWW BROWSERS 2.700
Σελίδες 150

I6. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET 9.300
Σελίδες 672

I7. Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET 3.200
Σελίδες 168

I8. INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ 4.300
Σελίδες 352

I9. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.700
Σελίδες 120

I10. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET 3.300
Σελίδες 152

I11. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.700
Σελίδες 112

I12. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA 2.700
Σελίδες 112

I13. WEB.GUIDE 5.600
Σελίδες 320

I14. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

I15. NETSCAPE NAVIGATOR 2.700
Σελίδες 112

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
Σελίδες 928

Δ2. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 192

Δ3. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
Σελίδες 378

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	2.400
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	2.400
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	2.400
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	2.400
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	2.400
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	2.400
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	2.400
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	2.400
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	2.400
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	2.400
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	2.400
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	2.400
B13.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** Σελίδες 100	2.400
B14.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** Σελίδες 104	2.400
B15.	**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** Σελίδες 96	2.400
B16.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** Σελίδες 96	2.400
B17.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** Σελίδες 88	2.400
B18.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** Σελίδες 100	2.400
B19.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** Σελίδες 100	2.400
B20.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** Σελίδες 100	2.400
B21.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ** Σελίδες 100	2.400

ΓΕΝΙΚΑ

M1. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 320, Β' έκδοση

M2. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ 3.500
Σελίδες 226

M3. Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER 3.200
Σελίδες 340, Γ' έκδοση

M4. DIRECT MAIL 3.000
Σελίδες 234

M5. MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ 2.700
Σελίδες 210

M6. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ 3.600
Σελίδες 248

M7. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ 3.600
Σελίδες 208

M8. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ 2.600
Σελίδες 104

M9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.200
Σελίδες 112

M10. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ 8.000
Σελίδες 408

M11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA 3.200
Σελίδες 232

M12. ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 360

M13. PROJECT "ΝΩΕ" 3.800
Σελίδες 264

M14. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ 2.500
Σελίδες 136

M15. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ 4.800
Σελίδες 288

M16. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.500
Σελίδες 216

M17. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
Σελίδες 360

M18. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
Σελίδες 152

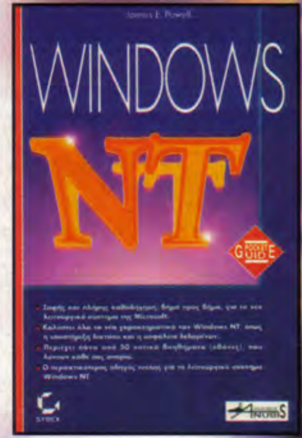
M19. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 3.600
Σελίδες 200

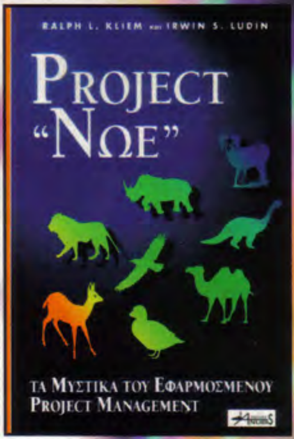
M20. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ 2.500
Σελίδες 100

M21. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

M22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ 2.500
Σελίδες 136









ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!



ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΤΙΜΗ: 19.800 δρχ.

VIRTUAL MULTIMEDIA CLASSROOM

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- ✔ Τέσσερα βιβλία των εκδόσεων Anubis
  - "Photoshop 3.0"
  - "Μάθετε το 3D Studio v. 3&4 σε μία εβδομάδα"
  - "Μάθετε το CorelDRAW! 5 σε μία εβδομάδα"
  - "Ο μαγικός κόσμος των multimedia"
- ✔ Workbook
  - Εγχειρίδιο χρήσης με σαφείς οδηγίες για την αποτελεσματικότερη αξιοποίηση των περιεχομένων του MULTIMEDIA BOX
- ✔ Ενα CD-ROM 600 MB που περιλαμβάνει:
  - Παραδέιγματα επιτυχημένων multimedia εφαρμογών
  - Δοκιμαστικές εκδόσεις των: Photoshop, Cool, Cakewalk, Premiere, Truespace, Toolbook και CorelDRAW!
  - Εκπαιδευτικά βοηθήματα
  - Utilities & Shareware για αρχεία ήχου, εικόνας, video, και animation
  - Clipart για τη δημιουργία της δικής σας εφαρμογής

ΔΩΡΟ

Οκτώ διαφορετικά CD-ROMs του περιοδικού "MULTIMEDIA & CD-ROM"

Το MULTIMEDIA BOX έχει τη δική του ηλεκτρονική διεύθυνση στο Internet (http://www.compulink.gr/newmedia/)

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S4.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S7.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	5.000
S8.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	8.000
S9.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S10.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	39.000
S11.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	89.000
S12.	**GAIA** Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	9.000
S13.	**GAIA DELUXE** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5" 1.44MB	12.000
CYBER2.	**CYBER BOX 2**	36.000
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	19.800

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:................ ΟΝΟΜΑ:................ ΗΛΙΚΙΑ*..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:................ ΠΟΛΗ:................ Τ.Κ.:.......... ΤΗΛ.:..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:................ ΗΜ/ΝΙΑ:..........
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................ Α.Φ.Μ.:.......... Δ.Ο.Υ.:..........
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❏ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❏ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❏ MASTERCARD ❏ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❏ VISA ❏

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ .... ΗΜ. ΛΗΞΗΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES


ΕΡΧΕΤΑΙ!
256 Kbps!
ΜΕ ΤΕΤΟΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΙ ΝΑ...ΠΕΤΑΞΕΙΣ
ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΣΤΟ
INTERNET ΜΕ ΤΗΝ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΡΕΚΟΡ!
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ
ΔΕΝ ΓΙΝΕΤΑΙ
Το μεγαλύτερο ελληνικό Δίκτυο σας παρέχει την ταχύτερη διασύνδεση και την πλέον ασφαλή και αξιόπιστη πρόσβαση στο Internet.
Επικοινωνήστε σήμερα με το Τμήμα Συνδρομών της CompuLink για περισσότερες πληροφορίες στο τηλέφωνο: 9249761-8 ή με e-mail στη διεύθυνση: marcom@compulink.gr
ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ
IBM
Global Network
COMPULINK
NETWORK
http://www.compulink.gr
ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9249290
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663